ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Den Svarta MADONNAN



BOK 2.

MÖRKA DRÖMMAR

DEN SVARTA MADONNAN

BOK 2 MÖRKA DRÖMMAR

CHAGIDIEL Den blodsbesudlade patriarken. Chagidiel är den perverterade fadern som slukar sina söner och våldför sig på sina döttrar. Hans tjänare är föreståndare för barnhem och mentalsjukhus där fasanfulla brott begås bakom stängda dörrar. Han har haft stort inflytande över administrationen i Sovjet och inkarnerade där som föreståndare för ett mentalsjukhus.

MANIFESTATIONER Liksom arkonterna kan dödsänglarna påverka ett område eller en grupp människor genom en manifestation. Många krig, tortyrcenter och fruktansvärda diktaturer har orsakats av dödsänglarnas manifestationer. Till skillnad från arkonterna går dödsänglarna ofta in i de områdena med en inkarnat för att själva ta kontroll över utvecklingen.

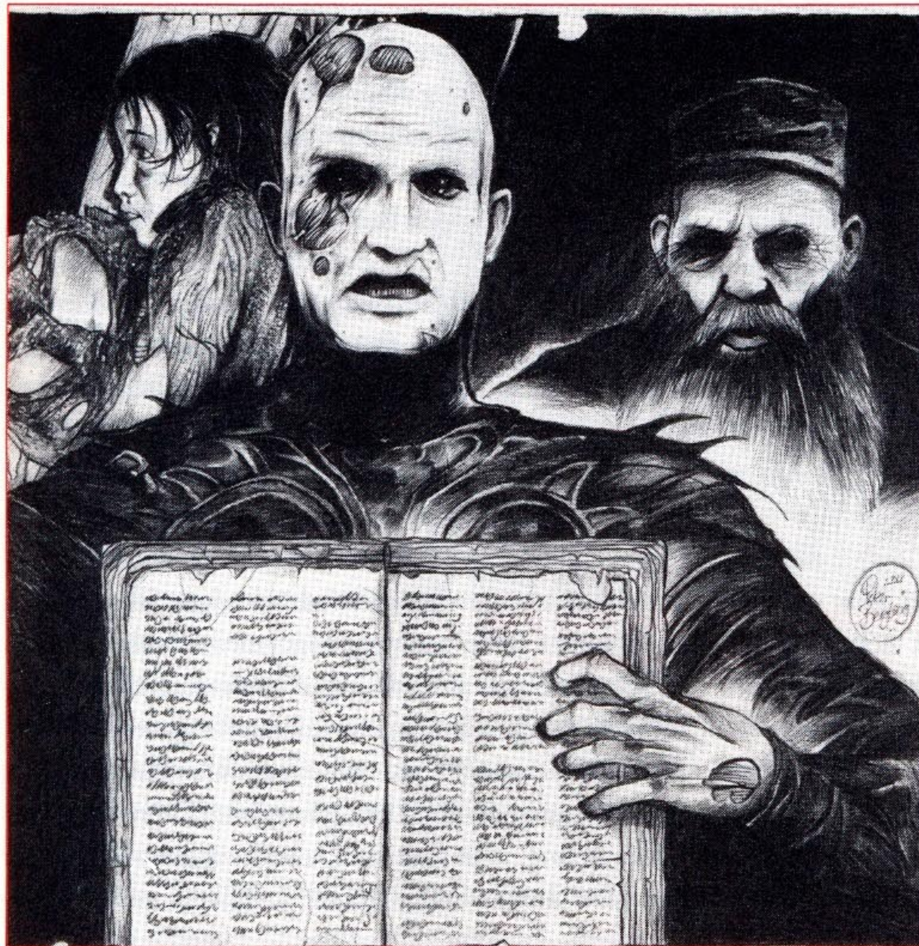
MÖRKA DRÖMMAR 3

TYSK HÖST 29

MODER RYSSLAND 47

TILLBAKA TILL HELVETET 80

MÖRKA DRÖMMAR



NATTEN EFTER ATT ROLLPERSONERNA FICK DOCKAN AV PJOTR HAR ALLA EN GEMENSAM DRÖM. De ser varandra i drömmen. Den som fick Pjotrs docka har den med sig. Försöker han eller hon göra sig kvitt dockan dyker den alltid upp igen efter en minut. Om rollpersonerna besökte Frankfurtkliniken och fick dockan innan de befriade de tre inkarnaterna, dyker inte drömmen upp förrän natten efter att inkarnaterna har frigjorts. De står i ett vitt landskap. En vit dimma omsveper dem. På avstånd skymtar låga kullar vid horisonten. Ett ensamt träd reser sig på en kulle framför dem. Det är behagligt varmt och en svag bris rufsar dem i håret. Det luktar mylla och frisk havsbris. Himlen är rosenröd, som minuterna innan solen går upp. Dimbankarna virvlar och vrider sig. De kan ana skepnader bland dimslöjorna, men de försvinner så snart rollpersonerna tittar efter dem. De kan prata fritt med varandra och röra sig hur de vill. Vill de gå åt skilda håll går det bra, men de sammanstrålar alltid efter en kort stund.

När de har gått en bit ser de en man vid trädet på kullen. Han sitter bekvämt bakåtlutad med ryggen mot stammen. När de ser honom gör han tecken åt dem att komma närmare.

När de kommer fram reser han sig och presenterar sig som Vandraren. Rollpersonerna tycker att det är något vagt bekant över honom, men de kan inte placera honom. Om de undrar, säger han att han känner dem väl men inte kan säga varifrån.

I själva verket är han Pjotr Gallentinov, som den drömvandrare han är några år in i framtiden. Han är en tillräckligt skicklig rumsmagiker för att trotsa tid och rum och komma tillbaka till rollpersonerna.

"Jag förstår att ni har kommit för att jag ska undervisa er. Jag lär ut drömmarnas konst. Ni kommer att behöva mina kunskaper", säger han.

Under den närmaste tiden kommer rollpersonerna att träffa honom varje natt och tränas i Drömkonst. Han ber dem att slå sig ned och börjar förklara vad Drömkonst är och hur det fungerar. Han visar hur han kan förvrida sin egen kropp genom att göra sig själv till en identisk kopia av en av rollpersonerna. Han gör om det vindpinade trädet till en palm för att visa dem hur drömmen kan förändras. Efter vad som tycks som en oändlighet förklarar han att det räcker för stunden och att de snart ses igen. Drömmen bleknar bort. När de vaknar nästa morgon minns alla drömmen i detalj.

Vandrarens drömmar Under de följande nätterna undervisas de i Drömkonst av Vandraren. De träffar honom alltid på samma plats, vid trädet i det dimmiga landskapet. Varje lektion börjar med att han förklarar vad de ska göra och hur det fungerar. Varje natts dröm känns som flera veckor, vilket den också är eftersom Vandraren förvrider tiden med sin Tids- och rumsmagi. Det går flera veckor under varje dröm, även om de vaknar som vanligt på morgonen. De har svårt att bedöma hur lång tid som går, eftersom dygnet saknar indelning. På så sätt kan Vandraren göra rollpersonerna till fullfjädrade Drömkonstnärer på bara några nätter.

Den första drömmen Vandraren förklarar att han ska lära dem att göra små förändringar av död materia i drömmen. Han låter det dimmiga landskapet förvridas runt dem och plötsligt står de i en öde, modern storstad.

"Det är en övergiven drömvärld. Den som skapade den finns inte kvar, så bara ruinerna återstår", säger Vandraren.

Han för dem genom staden och låter dem lösa små problem för att komma vidare. De måste skapa små spångar av förvridet järnskrot för att komma över sprickor i gatorna. De kommer till en djup brunn och måste omforma brädstumpar till en hink för att få upp vattnet. De lär sig förvandla ogräset som växer i den spruckna asfalten till frukter och bröd. Han låter dem inte göra någonting med händerna och praktiskt kunnande. Allting ska åstadkommas med Drömkonst.

Under tre veckors subjektiv tid lär han dem grunderna i att förändra drömmen. Till sist säger han att de har gjort tillräckliga framsteg och låter drömmen blekna bort.

Den andra drömmen Följande natt säger Vandraren att de ska lära sig göra större förändringar. Han låter landskapet omformas till samma öde ruinstad. Det är kallare än natten innan och ett envetet, underkylt regn piskar dem. De måste forma en av ruinerna till ett fungerande hus, skapa en bro över de brusande forsar som har bildats i gatornas breda sprickor, snabbt omforma gatstenen och bråte till skyddsvallar när forsarna hotar att översvämma och dränka dem. Som i den första drömmen får de inte bygga något med sina blotta händer. Allting ska formas av Drömkonst. Under 16 veckors subjektiv tid lär de sig att hantera större förändringar av drömmen.

De vaknar utvilade och minns allt de har lärt sig. Nu har de motsvarande sitt Ego i Färdighetsvärde i Drömkonst, även om de är långt ifrån fullärda. De lärde sig grunderna under de tre första veckorna och under de följande veckorna höjdes gradvis deras färdighetsvärde. Vid ungefär vecka 12 hade de sitt Ego i färdighetsvärde och under de återstående fyra veckorna finslipade Vandraren deras färdigheter.

Den tredje drömmen "Jag ska lära er att omskapa er själva. Det kan vara praktiskt, om ni till exempel behöver flyga", säger Vandraren. Han blir en fågel som flyger upp i trädet och sätter sig på en gren.

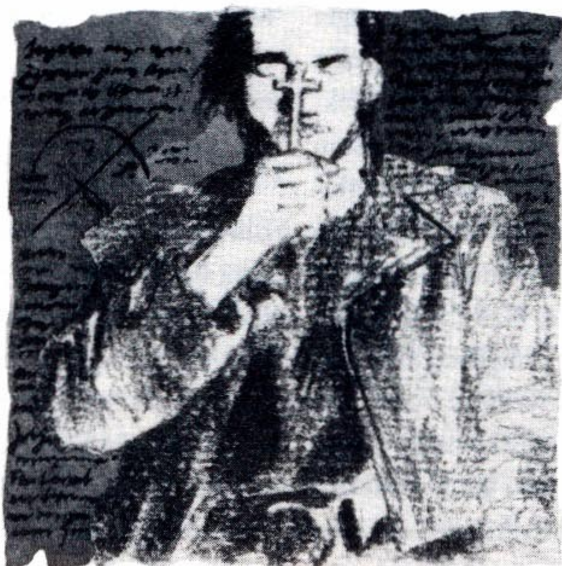
Det dimmiga landskapet förvrids runt dem. De befinner sig i ett egendomligt landskap där kristaller i många färger bildar regelbundna strukturer. De går på en väg av kristall, omgivna av en kristallabyrint. Vägraren säger ingenting om världens ursprung (den hör till hans egna misslyckade experiment).

Det finns inga lösa föremål som de kan förändra här. De måste använda sina egna kroppar och förändra egenskapsvärdena för att lösa problem: höjd styrka för att bryta sig igenom kristallbarriärer, höjd rörlighet för att ta sig förbi virvlande kristallklot i luften, höjt ego för att lösa extrema matematiska problem. Rollpersoner med så lågt Ego att de inte kan lära sig förändra sig själva får öva på enklare saker, som

att byta utseende. Sex veckor, subjektiv tid, ägnar de åt att öva sig i att förändra sina kroppar.

Den fjärde drömmen Vandraren förklarar för dem att de mest begåvade av dem kan lära sig att ytterligare förändra sitt yttre, att helt ändra form, krympa och förstora sina kroppar. (Bara rollpersoner med 16 eller högre Ego kan göra det). De kommer först tillbaka till samma kristallvärld som natten före, men nu är den fientlig mot dem. Kristaller rasar över dem, marken öppnar sig under deras fötter, väggar glider mot dem och hotar att stänga in dem om de inte kan krympa sig själva eller hålla emot med förhöjd styrka. De får öva i 12 veckor. Har ingen Ego på 16 eller högre upplever de ingen fjärde dröm.

De vaknar utvilade och minns allt de har lärt sig. Färdighetsvärdet i Drömkonst förändras inte, men de har lärt sig fler knep och förstår färdigheten bättre än tidigare. Har alla rollpersoner extremt lågt Ego, under 10, kan du låta höja deras färdighetsvärde till 12.



UNDER TRE VECKORS SUBJEKTIV TID LÄR HAN DEM GRUNDERNA I ATT FÖRÄNDRA DRÖMMEN.

Den femte drömmen Den här drömmen får bara rollpersoner med 20 eller högre i Ego. Alla andra sover normalt den natten. Finns det ingen rollperson med 20 eller högre Ego går du direkt till dröm sju och låter alla uppleva den istället.

Vandraren säger att han ska föra rollpersonerna till en speciell plats, ursprunget för all Drömmagi. Han låter det dimmiga landskapet blekna och förvridas. Det förändras till ett stadslandskap, ett glittrande hav, en slätt med ruiner och till sist till tomma rymden där de svävar. De närmar sig Vortex. Stora insekter surrar genom mörkret. Vandraren lär dem att förändra dem. Större varelser dyker upp: flygande ödlor och eldklot. De måste förändra allt större och mer komplexa varelser. Här är rollpersonerna subjektivt en vecka.

Den sjätte drömmen Den här drömmen kräver också ett Ego på 20 eller mer. Rollpersonerna lär sig att öppna en portal. De befinner sig i Vandrarens dimmiga landskap och får öva sig att dra in de övriga rollpersonerna i drömmen. De stannar subjektivt i två veckor.

Den sjunde drömmen "För att försvara er och slåss i drömmen räcker det inte med att ni kan förändra er själva och världen. Ni måste vara snabba. Det måste gå instinktivt att skapa ett vapen av blomman ni håller i handen om någon angriper", säger Vandraren. De befinner sig i det dimmiga landskapet och övar sig att slåss mot varandra och Vandraren. Han lär dem att reagera med ryggmärgen och snabbt omforma föremål eller förändra sina egna egenskaper. De tillbringar fyra veckor i subjektiv tid med det.

Den åttonde drömmen Vandraren säger att han måste pröva deras kunskaper i en riktig situation.

"Ni kommer att möta fruktansvärt motstånd. Jag vill inte lämna er oprövade", säger han.

Landskapet bleknar och mörknar. De befinner sig i en labyrint av rum och korridorer. Det surrar, brusar och dunkar överallt. Plötsligt dyker en tre meter lång varelse upp, som är nästan helt täckt av metall. Den höjer ett långt spjut och angriper rollpersonerna med ett vrål. De måste försvara sig. Vandraren hjälper dem så att ingen blir dödad, men låter dem sköta sig så mycket som möjligt. Under två veckors subjektiv tid jagas de av den metalliska varelsen genom labyrinten och tvingas ständigt försvara sig och försöka överlista den.

Den nionde drömmen "Vi ska snart skiljas åt. Nu får ni pröva era krafter på egen hand. Lycka till", säger Vandraren.

Världen förvrids och de befinner sig än en gång i den mörka labyrinten med den metalliska angriparen. Den här gången finns inte vandraren med och kan hjälpa dem. De måste klara sig själva. De stannar en vecka subjektiv tid, sedan bleknar labyrinten bort och de befinner sig än en gång i det dimmiga landskapet.

I den sista drömmen tar Vandraren farväl av dem och säger att de troligen inte kommer att ses igen. Han har mycket ogjort att ta hand om. Han önskar dem lycka till och bleknar bort. De vaknar upp fullt utvilade och minns allt som de har lärt sig. Alla skador i striden mot varelsen i labyrinten är läkta. Till och med "dödade" rollpersoner vaknar upp helt återställda. Under den tid Vandraren undervisar dem i Drömkonst slipper de mardrömmarna. Han skyddar dem från drömmar av det slaget. När de är färdiglärda har de en god chans att själva motstå mardrömmarna med Drömkonst. De kan bekämpa sina onda drömmar själva. Har de ett färdighetsvärde på 15 eller högre kan de sova lugnt i fortsättningen. Med ett lägre värde fortsätter mardrömmarna, men de kan lindra dem lite.

Drömkliniken Nästa natt har de en gemensam dröm igen, men den här gången finns inte Vandraren med. Alla rollpersonerna är barn i tioårsåldern. De sitter tillsammans i baksätet på en gammal sliten och rostig Mercedes. Allt ses ur ett barns perspektiv, det är förvridet och lite hotfullt.

De åker längs en öde väg. Det är mörkt ute. Enstaka ljus lyser upp den mörka skogen som reser sig runt vägen. Brinnande bensinfat står utplacerade längs vägkanten och på vägen. Bilen kryssar mödosamt mellan dem. Den som fick den svarta dockan av Pjotr har den i handen. Vad han eller hon än gör med dockan kommer den alltid tillbaka.

Bilen har ingen förare. Den går inte att styra, utan åker dit den ska oavsett vad rollpersonerna gör. Dörrarna är låsta och de kan inte hoppa ut. Skogen blir glesare och träden står utan barr. Svarta, taggiga ruiner reser sig kring dem. Taggtråd löper mellan, över och genom ruinerna och de döda träden. Djupa skyttegravar skär som variga sår genom landskapet i ett skarpt mönster. Ruttnande lik ligger utslängda vid vägkanten som bortkastade trasdockor. Då och då lyser avlägsna explosioner upp natten och skakar marken.

Rollpersonerna återupplever en del av Pjotrs och de andra barnens förflutna. De upplever i drömmen motsvarigheter till vad den svarta dockan har genomlevt i verkligheten. Dockan är en koppling mellan barnens dröminferno och rollpersonernas drömmar. De dras in i dröminfernot av den unge Pjotr, som hoppas att de ska kunna befria barnen ur dödsängelns drömmar.

Men de befinner sig inte som fångar i Pjotrs dröm. Den formas av deras egna minnen också. De kan förändra drömmen och sig själva med Drömkonst på samma sätt som om det var deras egen drömvärld.

Bilen glider fram genom mörkret, gungande över den gropiga asfalten. Trädens grenar skrapar hotfullt mot fönstret. De spruckna rutorna kan inte hålla kylan ute. En svart måne avtecknar sig svagt mot den mörka himlen som ett mörkt öga, en port in i döden.

Bilen kör in genom tunga metallgrindar som slås igen bakom dem. Förvridna träd kastar skuggor över en vildvuxen gräsmatta. Omkullvälta trädgårdsmöbler täckta av multnande löv skymtar i snåren.

De har kommit till Frankfurtkliniken i drömmen. Runt kliniken breder en ogenomtränglig härva av snårskog, ruiner, taggtråd och skyttegravar ut sig. Explosioner hörs på avstånd. Det är fullständigt mörkt, men då och då lyses natten upp av flammande mynningseld eller en explosion. En smal väg leder mellan ståltråd och buskage fram till porten. Vägen är identiskt lik den lerväg som leder till Frankfurtkliniken i den vakna världen. Utifrån ser kliniken exakt ut som rollpersonerna minns den.

Bilen glider upp framför huvudporten och stannar. Dörrarna glider upp med ett skärande metalliskt ljud. När rollpersonerna har klivit ur bilen slår dörrarna igen och den kör ljudlöst därifrån. Den svänger ned på vägen och ut genom grinden. Framför dem reser sig klinikens fasad. Den ser i stort sett ut som i den vakna världen, men är mer sliten och förfallen. Ruttnande murgrönor klänger sig fast vid de grå väggarna. Svagt ljus faller från fönstren och bildar ljusa rektanglar på marken vid deras fötter. Ett ylande som från ett sårat djur hörs i vinden. Huset ser större ut än de minns det. De är själva bara hälften så stora som vanligt och allt får lite skrämmande proportioner.

Portarna står halvöppna som gapande käftar. Det är mörkt där inne. Fönstren blickar ned på dem som glittrande ögon

Karta över drömkliniken

1. HALL. Golvet är sprucken marmor. Fuktfläckarna i taket är större än i den vakna världen och rör sig långsamt böljande fram och tillbaka. Lysrören kastar ett blått, flammande sken

över hallen. En låg, klagande ton som skär i öronen hörs hela tiden. Rakt fram leder en trappa upp, men den går inte upp till övervåningen. Om rollpersonerna följer den upp finner de att de hamnar i källaren.

2. EXPEDITIONSDISK. Bakom disken står någon som vid första anblicken tycks vara damen från den vakna världen. Men vid närmare påseende är hon kortare, tjockare och har mörkt hår och kalla ögon. Om rollpersonerna lyckas med ett Egoslag kan de se att hon påminner mycket om en av nefariterna som släpade bort de tre ryssarna från källaren under Purgatovs hus. (Det är Pjotrs minnesbild av Jelena Kalenko). Om rollpersonen som utvaldes av Jelena vid den händelsen känner igen henne ler hon igenkännande med vassa tänder.

3. KAPPRUM OCH TOALETT. Ser ut exakt som i den vakna världen.

4. DR DOPPLER. I ett berg av papper sitter dr Doppler och knattrar på sin skrivmaskin. Han ser lite vildare, lite farligare ut än i vakna livet. Om rollpersonerna kommer in blir han rasande och slänger hålslagare och häftapparater efter dem. Om de tittar på papperen som ligger utslängda på golvet ser de att Doppler har gjort en siluettbild av x, samma bild på alla papper. X:en bildar ett ansikte som rollpersonerna känner igen; det är ansiktet på de tre inkarnaterna som bröt sig ut ur ryssarnas kroppar, Ivan Purgatovs ansikte.

5. PERSONALRUM. Rummet ser ut precis som i den vakna världen, frånsett att antalet ölflaskor på bordet har växt våldsamt. Här finns två drömvårdare som börjar jaga rollpersonerna så snart de får syn på dem.

6. MATSAL. Matsalen ser inte ut som när rollpersonerna såg den. Inga bord är övertäckta och det ligger dukar på alla bord. Fuktfläckarna i taket är betydligt mindre än rollpersonerna minns dem. På den vita fläcken på golvet vid den bortre väggen står ett piano. Någon sitter och spelar. När rollpersonerna kommer närmare känner de igen dr Natalja Tatlina, ungefär 40 år yngre än när de träffade henne i vakna livet. Hon tittar förvånat upp när rollpersonerna dyker upp. Hon har nyss somnat och hamnat här. Rollpersonerna har hamnat i Pjotrs minne av salen för fyrtio år sedan, när han först kom till kliniken.

7. KÖK. Köket har antagit groteska proportioner. En förvriden jätte som vagt påminner om kokerskan kliver runt med en bloddrypande köttkniv i handen. Golvet är fläckat av blod. I en hink på köksbänken ligger köksflickans styckade kropp, med huvudet som gapar förskräckt längst upp. Det rör fortfarande på sig och försöker säga något, men inget ljud kommer fram. Drömkokerskan vrålar av ilska och klampar fram mot rollpersonerna när de öppnar dörren. Om de stänger den igen stannar hon i köket. Om dr Tatlina ryter åt henne att uppföra sig viker hon undan och anfaller inte (hon angriper bara barn).

8. FÖRRÅD. Om rollpersonerna skulle ta sig förbi kokerskan till förrådet möts de av en skrämmande syn. Ett tjugotal stympade och styckade barn ligger travade i tunnor, hänger på krokar i taket och ligger på hyllorna. Det dryper av blod. Avhuggna kroppsdelar rör på sig. Huvuden försöker tala utan att få fram ett ljud. Ögon stirrar bedjande på rollpersonerna. Ett egoslag krävs för att inte bli chockad.

9. FÖRRÅD. I en härva av blodig, nedspydd smutstvätt står ett medicinskåp med dörren på glänt. Det är fyllt av färgglada piller och hundratals sprutor.

10. TERAPIN. Terapin ser ut som rollpersonerna minns den från den vakna världen, men vävstolen står mot ena väggen och skåpen är fyllda av arbetsmaterial.

11. SCHAFERS SEKRETERARE. Vibeke Rausing ser nästan ut som i den vakna världen, frånsett att hon har vässade tänder och mörka, runda glasögon. När rollpersonerna kommer in säger hon med len röst att doktorn väntar på dem.

12. DR SCHAFER. Genom fönstren i dr Schafers rum ser rollpersonerna ut över ett sönderbombat landskap i mörker. Raketer går upp som lysande streck på himlen. Explosioner kastar ett vitt ljus över rummet. Helmut Schafer har antagit demoniska proportioner i Pjotrs dröm. Han är lång med likblek hy och gnistrande, svarta ögon. I handen har han en ridpiska. När rollpersonerna kommer in reser han sig och ler. "Jag har väntat på er. Vi har ställt i ordning specialavdelningen för er", säger han. Två drömvårdare kommer fram och försöker föra ned rollpersonerna i källaren för att låsa in dem i specialavdelningen.

13. FÖRRÅD. Här ser ut precis som i den vakna världen.

14. AVGRUND. Där kandidat Schumachers rum fanns i den vakna världen öppnar sig en vrålande avgrund. Ett schakt sträcker sig ned i mörkret och en unken vind blåser upp ur underjorden. Långt nere i mörkret glimmar ett ljus svagt.

15. ARKIV. Arkivskåp sträcker sig från golvet upp till taket. Karl Feuer stapplar omkring med högar av papper. Om roll-

personerna tittar i arkivskåpen hittar de hundratals kopior av Pjotrs, Magdas, Sasjas och de andra Leningradbarnens journaler. *Journalerna:* Journalerna i drömmen slutar inte vid Moskvakliniken 1946. De sträcker sig tillbaka genom händelserna i läger S-17 och i Leningrad. S-17 omtalas bara som "Lägret" i papperen. Det står angivet vilka som fick fysiska förändringar och vilka som förlorade förståndet där. Kalenkos hus i Leningrad omtalas bara som "Huset" (Pjotr vet inte var han var någonstans). I flera journaler beskrivs hur patienter dog efter fruktansvärd tortyr i "Huset". Rollpersonerna måste medvetet titta igenom en hel del journaler för att upptäcka vad de innehåller.

16. TRAPPA NED. Trappan går ned i källaren.

Källaren

1. KÄLLARGÅNG. Källargången ser exakt ut som i den vakna världen. Om rollpersonerna går uppför trappan igen hamnar de inte på första våningen, utan på övervåningen. Under trappan ligger en av de förvridna mentalpatienterna. Han kastar sig över alla som kommer nedför trappan. En kal glödlampa lyser upp i mörkret. Dörren till specialavdelningen står på glänt och fötter som hasar mot golvet, dämpade röster och morranden hörs inifrån mörkret. Dörren till personalrummet står också på glänt. Små, blodiga fotavtryck som från barn leder från personalrummet in till specialavdelningen. (Rollpersonerna ser fotspår och handavtryck från barn, eftersom patienterna själva fortfarande betraktar sig som barn.)

2. PERSONALRUM. Personalrummet ser ut som i den vakna världen, frånsett att de två vårdarna som rollpersonerna mötte i vakna livet ligger slaktade i rummet. De är slitna i småstycken och hela rummet är dränkt i blod. Blodiga avtryck av små händer, som från barn, bildar mönster och linjer över väggarna.

3. LAGERRUM. Ser helt ut som i den vakna världen, inklusive hembränningsapparat och flaskor.

4. MATKÄLLARE. Här möts rollpersonerna av samma syn som i förrådet i köket. Styckade, insaltade, torkade likdelar ligger i tunnor och säckar och på hyllorna. De här kroppsdelarna är döda och rör inte på sig.

5. FÖRRÅD. Ser ut som i den vakna världen. Här gömmer sig en av de förvridna mentalpatienterna bland bråten.

6. FÖRRÅD. Ser ut som i den vakna världen.

7. SPECIALAVDELNING. Det är fullständigt mörkt i specialavdelningen. Golvet är täckt av blodiga små fotspår. Dörrarna till celler och specialsalar står på glänt. Patienterna har rymt och dödat vårdarna. De gömmer sig i mörkret inne i salarna och i labyrinten utanför specialavdelningen. Två av dem finns i den mörka korridoren. I änden av korridoren finns fortfarande en vattenpost, men korridoren slutar inte där utan grenar sig i en T-korsning.

8. CELLER. Avslitna kedjor ligger på golvet. Två av patienterna gömmer sig i skuggorna här för att anfalla alla som vågar sig in.

9. SPECIALSALAR. Madrasseringen är helt nedriven från väggarna och utströdd på golvet och i korridoren. Kedjorna i väggen är avslitna. Tre patienter gömmer sig i den första av specialsalarna.

10. LABYRINTEN. Bortom specialavdelningen breder en oändlig labyrint ut sig. Här finns hundratals rum fyllda med ylande, förvridna människor. Nachtkäfter gömmer sig i skuggorna. De förvridna människorna jagar genom korridorerna. Vandrar man tillräckligt långt glider labyrinten samman med Chagidiels helvete. Håll ordning på rollpersonerna.

Den andra våningen

1. HALL. Trappan kommer upp från källaren. Om rollpersonerna går ned igen hamnar de i källaren. När de väl har lämnat bottenvåningen är det som om den aldrig funnits. De kan inte komma tillbaka dit. Hallen ser ut som i den vakna världen.

2. PERSONALRUM. Det ser ut som i den vakna världen. Här finns två drömvårdare som börjar jaga rollpersonerna om de ger dem chansen.

3. DUSCH OCH TOALETT. Det är osannolikt smutsigt här, till och med smutsigare än vad rollpersonerna minns det som. Rostbrun mögelsvamp täcker golv och tak. Golvet är fläckat av blod och runt golvbrunnarna ligger ruttnande köttrester och benflisor som inte har spolats bort. Halvt utsuddade tecken som rollpersonerna känner igen från källaren under Purgatovs hus är målade på väggarna med blod.

4. CELLER. Cellerna ser ut som rollpersonerna minns dem, med kraftigt drogade patienter som stirrar tomt rakt ut i luften. Men i bakre väggen på varje cell finns ytterligare en dörr, som leder till en ny cell. En labyrint av celler breder ut sig i alla oändlighet. Varje cell innehåller en eller två kraftigt drogade patienter. Drömvårdare strövar runt mellan cellerna och delar ut sprutor och tabletter.

5-9. SJUKHUSSALAR. En oändlig rad av sängar sträcker sig bort genom rummet, vars bortre vägg saknas. Rollpersonerna kan inte se något slut på salen. Drogade, bundna patienter ligger i sängarna. Drömvårdare rör sig fram och tillbaka. Om de får syn på rollpersonerna försöker de gripa dem och binda dem vid en säng för att hålla dem drogade.

10. SAL 5. Den här salen ser inte ut som rollpersonerna minns den från sjukhuset. Den är lägre i tak, med omålade järnsängar och linoleumgolv. (Salen är Pjotrs minne av det första mentalsjukhuset han vistades på, i Moskva. Om dr Tatlina är med dem kan hon berätta att salen fanns på hennes klinik i Moskva). Den sträcker sig bort och försvinner i oändligheten, på samma sätt som de andra salarna. Här finns inga vårdare. Här finns inga vuxna patienter, bara barn i åldrarna mellan 6 och 15 år. De flesta är skadade på något sätt. De har djupa skärsår, sår efter piskrapp eller brännskador. De flesta verkar chockskadade. Några har synliga fysiska förändringar: mörka tatueringar i huden och förvridna metallbitar som tränger upp genom köttet. Dr Tatlina kan berätta att det var så patienterna såg ut när hon fick in dem till Moskvakliniken. Om rollpersonerna uttryckligen letar efter dem kan de hitta fyra barn som de tror är de tre ryssarna och Magda, även om det är svårt att säga. När barnen får syn på de tre rollpersonerna som bär Chagidiels märke kryper de upp mot väggen och gråter. Några gömmer sig under sängen eller kryper ned under täcket. Andra stirrar bara hatiskt på rollpersonerna. De känner hur de dras ned genom salen. Efter femtio meter kommer de till en säng där en pojke i tolvårsåldern med stor näsa och bruna ögon. När han får syn på dockan som en av rollpersonerna har sträcker han sig efter den. När han griper den uppslukas rollpersonerna av hans ögon och vaknar.

Händelser på drömkliniken

När de kommer in i kliniken känner de igen sig på bottenvåningen, medan källaren och övervåningen är starkt förändrade. Allt känns förfallet och mörkt. Det är som om de såg verkligheten bakom Frankfurtklinikens välputsade fasad.

Försök att ge händelserna på kliniken en drömliknande substans. Låt obegripliga saker inträffa, skepnader anas, dörrar leda till fel platser och personer vara andra än vad de vid en första anblick tycks vara. Låt tiden flyta ryckigt och ojämnt. Samma sak kan ske flera gånger, mekaniskt upprepad. Perspektiv och avstånd kan förvridas.

Beskrivningen av drömkliniken är bara ett förslag, som kan ligga till grund för dina egna fantasier. Du kan låta rollpersonerna jagas av de förvridna patienterna genom hela sjukhuset för att öka spänningen. Först känner de sig bara iakttagna, sedan ser de skepnader och till sist angrips de. Det är en god chans för dem att öva sin Drömkonst i praktiken, innan det blir ännu mer blodigt allvar.

De kan också hitta en del av personalen mördad av patienterna. Dr Schafer kan vara mördad och hänga fastspikad på väggen i sitt kontor. Bedöm vad dina spelare tycker är mest otäckt och spela på det. Ge dem en känsla av att rollpersonerna har hamnat i en mardröm som gradvis blir allt värre. De går längre och längre in i mörkret och alla flyktvägar stängs gradvis bakom dem.

Pjotr i drömmen

Rollpersonerna känner en dragning mot övervåningen när de har befunnit sig på drömkliniken ett tag. Långt bort i sal fem befinner sig Pjotr, hopkrupen på sängen utan sin docka. Det är meningen att rollpersonerna ska ge honom dockan för att förstärka kopplingen mot de fångna barnen i drömınfernot. Han sträcker sig efter den när de kommer nära.

När Pjotr har fått dockan förvrids allt runt dem och de tycks sugas ned i hans öga. De vaknar med bultande hjärtan. De som blev sårade eller dödade är helt återställda. Chagidiel har inte gjort någon koppling mellan rollpersonernas drömjag och deras riktiga kroppar ännu. Den som gav dockan till Pjotr har den i handen när han eller hon vaknar. Rollpersonerna känner sig nöjda och lugna, som om de verkligen har åstadkommit något.

Drömläger S-17

Nästa natt drömmer de igen. Länken mellan dem och de plågade barnen i Chagidiels drömınferno blir allt starkare. De dras djupare in i mörkret. Dockan är en bro mellan rollpersonerna och barnens mardrömmar. Den här gången dras de längre tillbaka i Pjotrs minnen, till en dröm skapad av läger S-17 utanför Moskva efter krigsslutet.

Rollpersonerna slungas ned genom ett stirrande öga, Pjotrs öga på Drömkliniken i Tyskland. Allt blir svart. De upphör att existera. När de kommer till medvetande igen sitter de

hopklämda på flaket till en ålderdomlig, grågrön lastbil. Höga kanter av trä och plåt hindrar dem från att se ut. Över dem är himlen mörk och stjärnlös. En svart sol, eller kanske måne, hänger tung mot horisonten och stirrar på dem.

De är barn igen, i tioårsåldern. Den som fick dockan av Pjotr bär den i handen. Försöker han eller hon göra sig kvitt den kommer den tillbaka efter några sekunder.

Motorn hostar och rosslar. Ett moln av avgaser och damm stiger upp bakom dem och lägger sig över dem. Det är kallt och mörkt. Tunga trälådor fyller upp en stor del av flaket. Lastbilen kör genom ett mörkt landskap utan konturer. Det flyter och förändras hela tiden. Perspektiven växlar. Inga detaljer går att urskilja. Själva mörkret tycks ha tagit halvt fast, halvt flytande form. Rollpersonerna får ont i huvudet av att se ut över det böljande landskapet någon längre tid.



SJÄLVA MÖRKRET TYCKS HA TAGIT HALVT FAST, HALVT FLYTANDE FORM.

De kör på en enkel grusväg. Djupa hjulspår skär genom gruset. Vägen löper på en låg vall. Marken försvinner ut i ingenting på sidorna. Klättrar de upp på en låda och tittar framåt ser de bara några meter som lyses upp av bilens strålkastare. Bilen kränger fram och tillbaka. De slungas omkring på flaket och trälårarna vickar oroväckande i kurvorna. Det går fort, 30-40 kilometer i timmen. Inget liv eller ljus syns runt dem. Efter en lång och kall resa ser de ljus på avstånd. När de kommer närmare ser de att det kommer från stålkastare i höga trätorn som avtecknar sig mot himlen. Mellan tornen löper ett träplank krönt av taggtråd. Kraftiga sökljus skär genom natten på båda sidor om planket. Lastbilen klättrar uppför en lerig väg och fram till en port i planket. Trasiga gestalter med gevär i händerna står på vakt vid porten. Det är något egendomligt stelt i deras hållning och rörelser när de öppnar portarna och släpper in lastbilen. Strålkastarna sveper över en lerig plan framför baracker som skymtar i rader i dunklet. En grupp män i långa militärrockar, lika stela och egendomliga som vaktposterna, dyker upp. En av dem säger åt rollpersonerna att hoppa ned från flaket. Han har en kall, rasslande röst. Så snart de har hoppat ned vänder lastbilen och försvinner ut genom porten. Den stängs med en duns. Rollpersonerna har hamnat i Pjotrs mardrömmar om läger S-17 utanför Moskva. Hans drömmar blandas med Chagidiels dröminferno, där fördömda legionärer styr. Rollpersonerna måste besegra legionärerna och befria barnen i lägret för att komma ut. Det vet de antagligen inte ännu. Vi beskriver en trolig händelseutveckling. Om dina rollpersoner gör något oväntat får du improvisera och varligt leda handlingen i rätt riktning. De har ingen möjlighet att ta sig över planket och fly från lägret. I mörkret utanför finns fasansfulla varelser som jagar dem tillbaka genom portarna in i lägret.

Drömlägret består av 37 baracker omgivna av ett högt träplank med taggtråd på toppen. Rollpersonerna är barn, så allting är större än vad de är vana vid. Också om de ändrar form och gör sig stora kommer alla fasta föremål som baracker, stängsel och torn att vara för stora. Legionärerna och lägerinvånarna kommer att bli normalstora om rollpersonerna själva växer, men fasta föremål förblir sedda ur ett barns perspektiv.

Karta över drömlägret

1. PORTEN. En träport leder in till lägret. Två legionärer med k-pistar vaktar här. Deras huvuden ser ut som dödskallar med ett tunt hudlager över. Händerna är långa, grova klor. Kropparna täcks av långa militärrockar.

2. ÖPPEN PLATS. Lägret består av grå träbaracker på stengrunder. Alla baracker är byggda efter samma mall. Marken är lerig. Det är tidig höst. En tunn ishinna täcker vattenpölarna. Vuxna lägerinvånare tittar ut från barackerna eller går omkring med hinkar och vedfång. De vuxna stirrar mycket misstroget på rollpersonern. När rollpersonerna står där omringas de långsamt av legionärer beväpnade med träkäppar och kedjor. Till slut omges de av tio legionärer som gör sitt bästa för att slå dem sönder och samman och släpa dem till överste

Nikitin **(6)** som ger order om att de ska slängas i fågelburarna bakom barnens barack **(13)**.

3. BARACKER. Alla baracker är byggda av grått trä. Två trätrappor leder upp till dörrarna, en i änden av ena långsidan och den andra på ena kortsidan. Inuti består de av ett enda stort rum med sängar längs väggarna och ett bord med bänkar runt i mitten. I de flesta baracker är kortsidan med dörren är avskärmad till ett mindre rum med ett draperi. Där bor den barackansvarige. Alla baracker bebos av magra, hålögda flyktingar. Alla utom barnen i barack 12 är vuxna. De ignorerar fullständigt rollpersonerna. Alla talar bara ryska.

4. KOKHUS. På två stora järnspisar puttrar järngrytor och kastruller. En väldig kokerska i svarta kjolar och vitt förkläde stökar runt i köket. I ett förrådsrum ligger högar med ruttnande lök, potatis och gammalt svart bröd. Kokerskan ger rollpersonerna var sin brödbit om hon får syn på dem.

5. DUSCH. Duschrummet har väggar, golv och tak av bräder istället för kakel, men annars liknar det på pricken duschen i drömkliniken. Samma köttrester runt avloppen, samma halvt utsuddade tecken i blod på väggarna.

6. ÖVERSTE NIKITIN. Två trappor leder upp till den här baracken, som ser något prydligare ut än de andra. Ena halvan av baracken upptas av överste Nikitins kontor. Nikitin är en liten, skinntorr man klädd i rysk uniform och med runda glasögon på näsan. Han är bevakad av två legionärer. Nikitin sitter bakom ett slitet skrivbord som är pedantiskt städat. Han har samma värden som en vanlig legionär. I andra halvan av baracken sitter två magra, grå kanslister och skriver på uråldriga skrivmaskiner. De tittar inte upp om rollpersonerna kommer in och svarar inte på tilltal.

7. MANSKAP. Enstaka skrik och dunsar hörs inifrån baracken. Två legionärer sitter på trappan och röker. Inne i baracken finns tio legionärer som håller på och misshandlar en man som de anklagar för att ha stulit vodka. Efter tio minuter slänger de ut honom genom bakdörren. Han hostar blod och släpar sig på armbågar och knän bort till sjukstugan.

8. SJUKSTUGA. I tjugo sängar ligger människor döende av blodförgiftning, skottskador och alltför långt gången atrofi orsakad av svält. En skelettliknande doktor i vit rock går runt mellan sängarna. I ett mindre rum i ena änden av baracken ligger ett tiotal utmärglade lik upplagda på hyllor i väntan på transport.

9. FÖRRÅD. Ena halvan av förrådet är fyllt av överbliven ståltråd, takflis och gamla verktyg. Den andra halvan är låst med hänglås och bevakad av en legionär. Här förvaras vakternas vapen. 20 ryska k-pistar med trumma av 2:a världskrigsmodell, 2000 patroner ammunition, 20 spränggranater och 30 dynamitgubbar finns i förrådet.

10. VAKTPOSTER. Baracken är något mindre än de andra. Den är möblerad med tre bord och bänkar. Här sitter sex legionärer som dricker hembränd vodka och kastar prick med sina knivar mot väggen. Invid baracken går ett stängsel av rullad taggtråd som skärmar av barnens barack från det övriga lägret. Två legionärer står på vakt framför porten.

11. LATRINER OCH AVSKRÄDE. En rad med enkla trälatriner över en grop där jorden gradvis skyfflas över för att minska lukten. Stanken och mängden flugor är ändå kväljande. Bredvid raden av latriner ligger en stor hög med avskräde.

12. BARNENS BARACK. Baracken är avskild från det övriga lägret med ett hinder av taggtråd. Vuxna lägerinvånare undviker den till varje pris. Utanför baracken finns en upptrampad plats med en latringrop i ena hörnet. Framför ingången är en dödskalle uppsatt på en träpåle. Två pojkar i 8-årsåldern med käppar i händerna sitter på trappen och stirrar stint bort mot det övriga lägret. De blir förvånade när rollpersonerna dyker upp, men släpper in dem. Här finns 60 av de 90 barn från Leningrad som har evakuerats till lägret. De är från 4 år upp till 10 eller 12. De är inklämda i en enda barack, två och ibland tre i varje säng. Det är obeskrivligt smutsigt i baracken. De flesta ligger direkt på sängbottnarna. Några har nedspydda, genomsmutsiga madrasser. Barn sitter eller ligger på de två borden mitt i salen. De flesta är apatiska. De har sår och skador av samma slag som de barn rollpersonerna mötte på Drömkliniken. Några har begynnande fysiska förändringar. Hopkrupen i en säng hittar rollpersonerna Pjotr, 6 eller 7 år gammal. Han känner igen dem och sträcker sig efter den svarta dockan som en av rollpersonerna har. Om de försöker gå sin väg gråter han och vill följa med.

13. FÅGELBURARNA. Fyra stycken två meter djupa gropar i marken täckta med hönsnät och taggtråd. Här finns 25 barn nedslängda. Alla har grova fysiska förändringar av samma slag som de förvridna mentalpatienterna på Frankfurtkliniken. En fruktansvärd stank sprider sig från groparna.

Legionärernas fångar Långsamt omringas rollpersonerna av de tio skepnaderna i långa grå militärrockar. När skepnaderna kommer närmare kan de för första gången se dem tydligt. De har halvt förruttnade eller förtorkade ansikten. Händerna är långa, grova klor och rocken kan knappt dölja de variga, ruttnande såren på deras kroppar.

Rollpersonerna måste slå ett egoslag på –5 för att inte chockas av upplevelsen. Det är lättare att motstå chock i drömmen än i verkligheten.

En av legionärerna börjar skratta, ett lågt, kacklande ljud som får håret att resa sig i nacken på rollpersonerna. Ett förväntansfullt leende förvrider hans ansikte. Skrattet sprider sig till alla tio legionärerna kacklande närmar sig rollpersonerna. De har långa träkäppar och kedjor i händerna och anfaller. Rollpersonernas bästa chans är att använda Drömkonst för att besegra legionärerna. Gör de det har de en god chans att klara sig och sedan smyga vidare genom lägret. Blir rollpersonerna besegrade kommer de att misshandlas av legionärerna tills de förlorar medvetandet och sedan föras till överste Niktin. Alla får i så fall 1T5 skråmor av misshandeln.

Om rollpersonerna lyckas slå sig fria från legionärerna och springa ut i mörkret bland barackerna kommer de undan. Barackerna står på betongfundament och det är lätt att gömma sig i skuggorna under dem. Legionärerna kommer att leta efter dem, men tröttnar efter några minuter och ger sig av.

Överste Nikitin Översten är en pedantisk sadist. Han är en av legionärerna. Om rollpersonerna förs till honom ser han till att de väcks med en hink kallt vatten, sedan frågar han ut dem. Oavsett hur rollpersonerna har förändrat sitt utseende behandlar han dem som olydiga barn. Han fnittrar gällt och låter oavbrutet tungan spela över läpparna. Om någon svarar lögnaktigt eller inte alls får han eller hon en örfil av Nikitin. Hans två kanslister antecknar noga vad som sägs.

Efter förhöret befaller Nikitin leende och fnittrande att rollpersonerna ska föras till "fågelburarna" bakom barnens barack. Rollpersonerna släpas genom lägret och slängs i fågelburarna. De tio legionärerna beger sig därifrån. Rollpersonerna kan lätt ta sig ut om de lyckas freda sig för de vansinniga, förvridna barnen som finns i groparna. Barnen är i fyra-femårsåldern och kan inte på allvar skada rollpersonerna.

Genom lägret Om rollpersonerna undkom de tio legionärerna kan de relativt ostörda smyga sig runt i lägret. Ingen tar notis om dem. Om de besegrades kan de ta sig ut ur fågelburarna och fortsätta därifrån.

Lägret är en deprimerande syn. Allt är slitet och nedgånget. Alla flyktingar är halvsvultna stackare utan hopp. Vakterna är sadistiska, omänskliga monster. Pjotrs minnesbilder av lägret är inte vackra, och inblandningen av Chagidiels inferno har inte gjort dem bättre. Verkligheten var betydligt vänligare, men barnen trodde det värsta om alla vuxna efter vistelsen i Kalenkos hus.

Rollpersonerna strövar genom drömlägret och ser allt elände. Runt dem hukar apatiska, svältande människor som misshandlas av legionärerna. Försöker rollpersonerna ingripa angrips de direkt av 1T10 legionärer (anpassa antalet efter rollpersonernas antal och allmäntillstånd). Flyktingarna går inte att befria. De kryper tillbaka till de platser där rollpersonerna fann dem. De är fångar i Inferno.

Försök ge en känsla av hopplöshet, att ingenting de gör kan förändra något. De ser händelser som matutdelning som urartar i vidriga slagsmål över några ruttna potatisar, gängstrider med plankor med spikar i och hemslipade matknivar och obotliga sjukdomsfall.

Ett litet barn som gråter och lockar dem till sig förvandlas inför deras ögon och blir en hånskrattande, angripande legionär. Någon med sjätte sinne inser faran och undviker barnet.

Pjotr i lägret I den bortersta baracken där barnen hålls fångna kan rollpersonerna hitta Pjotr. Vägrar de att bege sig dit kan du låta den som bär dockan känna en obetvinglig dragning ditåt. Något lockar honom eller henne, något som väntar på dem.

När de kommer in i barnens barack slår stanken mot dem som en mur. Ett tjockt lager avföring och smuts täcker golvet. Apatiska barn stirrar tomt framför sig eller gråter hjärtskärande hopkurade på golvet. Längst bort i baracken hittar de ett barn de känner igen. Det är samma pojke som i den förra drömmen, men nu är han bara 6-7 år gammal. Han tittar bedjande på rollpersonerna och sträcker sina magra armar mot den som bär dockan. Han försöker säga något, men rollpersonerna förstår inte vad.

Om inte den som bär dockan ger den frivilligt till pojken, försöker han desperat att ta den. När han får den blir han lugn och slappnar plötsligt av. Det är början till nedbrytandet av Chagidiels makt över barnen. Dödsängeln kan inte hålla dem tillbaka om de förstår att de kan bryta sig ut. Genom att gradvis ta sig närmare Inferno genom drömmarna kan rollpersonerna till slut befria barnen.



CHAGIDIEL HAR BLIVIT MEDVETEN OM VAD DE HÅLLER PÅ MED OCH FÖRSÖKER STOPPA DEM.

Den som bär dockan ska ge den till Pjotr. Om han eller hon av någon anledning vägrar blir rollpersonerna kvar i lägret. Vad de än gör, vart de än tar vägen hamnar de bara i lägret. Dödas någon vakt eller flykting vaknar han eller hon till liv igen inom någon minut. Det gäller också rollpersonerna, om de stannar någon längre tid. I takt med att dagarna går märker de att de gradvis förvandlas till legionärer. De får legionärernas kläder och långa klor växer ut på deras händer. Köttet börjar ruttna på kroppen och de förlorar en poäng mental balans för varje vecka de envisas med att stanna. Efter ett tag börjar Pjotr förfölja rollpersonerna och stirra bedjande på dockan tills han får den. Så snart han har den i sin hand tänds hoppet i hans ögon och ett leende spelar på läpparna. Han kramar den hårt och reser sig långsamt på vingliga ben. Så börjar han gå mot dörren. Alla barn tystnar och reser sig. De tar tag i rollpersonerna och leder dem vidare genom hela lägret till porten. Legionärerna rusar fram för att stoppa dem, men de har förlorat sin kraft. Barnen går rakt igenom dem och de upplöses i tomma intet med hesa skrik.

Porten svänger upp framför dem och de kan gå ut. Så snart de har kommit utanför portarna börjar barnen springa vilt och dra rollpersonerna med sig. Allt blir mörkt omkring dem.

De vaknar upp utvilade och belåtna. Skadade och dödade rollpersoner är oskadda. De minns allt med glasklar skärpa.

Verklighetens läger S-17

Rollpersonerna kan undersöka en del saker i vaket tillstånd nu. De har fått ledtrådar och information genom drömmarna. De bör förstå kopplingen mellan barnen och allt som sker dem. De inser antagligen att Magda och de tre ryssarna har upplevt något liknande vad de drömmer. Dessutom kan de inse att någon har plågat en mängd barn under lång tid och att det har något att göra med Magda.

Rollpersonerna kan lätt identifiera lägret där de befann sig i drömmen. De kan prata med dr Tatlina eller med ryska Röda korset för att få reda på att det måste röra sig om uppsamlingsläger S-17 utanför Moskva. Dr Tatlina kan direkt identifiera det utifrån rollpersonernas beskrivning. Röda korset måste kontrollera sina arkiv. Där måste rollpersonerna ange en god orsak till att de vill veta något om saken. De kan till exempel hävda att en släkting vid namn Magda troligen vistades i ett uppsamlingsläger efter kriget. Kontrollerar Röda korset Magdas bakgrund finner de snart anteckningar om läger S-17. De har bilder på lägret och bilder på Magda och de andra barnen från 1946. Frågar rollpersonerna efter det kan de få en bild på Pjotr från 1946. De känner igen pojken från drömmen. De tre ryssarna finns också med på bild. Rollpersonerna känner inte igen dem eller Magda från drömmen. (De är inte längre fångna i Chagidiels Inferno. De tre ryssarna befinner sig hos nefariterna och Magda befriades ur dödsängelns grepp av Binah).

ILLUSIONERNA RÄMNAR

Dagen efter drömmen om lägret rämnar illusionerna runt rollpersonerna. Chagidiel har blivit medveten om vad de håller på med och försöker stoppa dem. Det kan hända när och var som helst. Välj en tidpunkt som passar handlingen. Det ska ske relativt avskilt så att inte rollpersonerna hamnar i alltför stora svårigheter med polis och andra myndigheter. Lämpliga platser är tomma restauranger, stora arkiv, övergivna parkeringshus, bakgårdar och liknande. Se bara till att det är någorlunda folktomt så att inte rollpersonerna riskerar att döda några oskyldiga av misstag. Allt verkar normalt tills rollpersonerna plöts-

ligt grips av en olustkänsla, som om något var väldigt fel. Någon med Sjätte sinne anar en annalkande fara och blir inte överraskad när verkligheten rämnar. Det börjar med att marken börjar bölja som en vattenyta under deras fötter. Den känns helt fast, men de ser hur den darrar som marken kan göra i soldiset en het dag. Plötslig rämnar luften runt dem och de ser ut i något som liknar ett igenväxt kloaksystem. Tunga utväxter som pulserar svagt hänger i väggar och tak. Rostiga rörledningar slingrar sig runt varandra och tycks också röra sig en smula. Ett svagt, grönaktigt ljus kommer från algliknande beläggningar på väggar och rörledningar. En liten bit av den verklighet där rollpersonerna tidigare befann sig finns fortfarande intakt runt dem som en ö i kloaksystemet.

Ut ur skuggorna väller varelser som mest liknar vattenskadade lik hopsmälta med skrotdelar och alger. En vidrig stank slår ut när de närmar sig och anfaller. Det är quisquiler, varelser födda ur kloaktunnlarna där Inferno och Metropolis möts. De är lika många som rollpersonerna plus fem. Anpassa antalet efter rollpersonernas möjlighet att försvara sig. Quisquilerna anfaller och slåss till döden.

Inga andra i närheten ser varelserna eller hur illusionerna rämnar. De ser bara hur rollpersonerna blir vansinniga och slåss i blindo utan motståndare. Eventuella åskådare flyr från platsen och håller sig så långt borta från rollpersonerna som är möjligt.

Använder rollpersonerna skjutvapen kommer polisen att tillkallas, annars dröjer det innan någon kontaktar dem.

När rollpersonerna har besegrat dem bleknar quisquilerna bort och luften slår igenom om portarna till Inferno med en kraftig smäll. Öronen värker av smällen och några får näsblod. Precis när de har återhämtat sig hör de polissirener på avstånd. De närmar sig snabbt och rollpersonerna bör lämna platsen. Stannar de kommer de att gripas och behandlas som om de greps direkt efter de tre ryssarnas död.

Drömmens Leningrad

Följande natt drömmer de igen. Nu är deras koppling till barnen i dödsängelns dröminferno så stark att de slungas in en bild av Leningrad 1942 i drömmen. Nu är Chagidiel medveten om vad som sker. Han har skapat en länk mellan rollpersonernas drömjag och deras kroppar. Alla skador de får i drömmen får de också i den vakna världen. Från och med nu är drömmen en verkligt farlig plats. Vill du undvika att döda någon av dem här kan du alltid fuska med tärningarna. Du bör hur som helst undvika att alltför många dör. Kampanjen är långt-ifrån slut. Anpassa motståndet så att rollpersonerna har en god chans att klara sig. Drömmen börjar med ett rollpersonerna är tillbaka i drömlägret. De går precis ut genom porten tillsammans med alla barnen. De dras nästan fram av ivriga barn som har greppat deras händer och armar. När de passerar genom porten försvinner barnen och lägret. De befinner sig på en järnvägsstation. Oktoberjärnvägsstationen står det på skyltarna. Det är isande kallt, –20° C. Rollpersonerna är än en gång i tioårsåldern, klädda i trasor. Den som fick dockan av Pjotr har den i handen igen. Som tidigare går det inte att göra sig av med den. Den kommer alltid tillbaka. Snön knarrar under fötterna. De står på en av perrongerna. Bakom dem ligger de förvridna resterna av förbrända vagnar och ett svartbränt lok på sidan. Staden är förvriden, på något sätt för stor för att vara riktig. Den är mycket hotfull. Även om rollpersonerna gör sig stora med hjälp av Drömkonst kommer de att fortsätta se allt ur ett barns perspektiv. Leningrad i drömmen är skapat av de förvirrade resterna av Pjotrs minnen från staden, 40 år tillbaka i tiden. De blandas upp med visioner från Chagidiels dröminferno och skapar något som knappt är igenkännbart som Leningrad. Bara på de platser som Pjotr har starka minnen av stämmer proportionerna någorlunda med den riktiga staden. Bortom dem breder en oändlig ruinstad ut sig. Det är 20 grader kallt och snön driver i stråk över gatorna. Det är alltid mörkt i drömmens Leningrad. Isande snöbyar drar fram. Gatorna är täckta med snö. Inga stjärnor syns på himlen. Den svarta månen hänger än en gång tung över horisonten.

De hör tunga fotsteg från de uppställda portarna in mot stationens väntsal. Då och då marscherar tre gestalter förbi på trappan ut mot gatan. Väntsalen är fylld av stelfrusna lik som ligger staplade mot innerväggarna. Alla kroppar är extremt utmärglade. De stirrar på rollpersonerna med tomma ögonhålor och döda blickar. Armar och ben är förvridna i omöjliga vinklar. Tar de huvudingången ut angrips de av de tre legionärerna som patrullerar utanför. De kan också ta en sidoväg. Det finns ett tiotal vändkors som leder direkt ut på gatan från perrongerna. Det är lätt att undvika legionärerna om de tänker sig för.

När de kommer ut från stationen ser de Leningrad i drömmen framför sig. Det är en väldig ruinstad som breder ut sig så långt rollpersonerna kan se. Här och där sticker ett torn eller en högre byggnad upp över de utbombade och nedbrända husen. De ser inte en enda ljuspunkt någonstans i staden. Allt är stilla. Bara den tjutande vinden hörs.

Genom Leningrad

Oavsett vilken väg rollpersonerna väljer att gå från järnvägsstationen hamnar de alltid på 25:e oktoberavenyn, den största gatan. Alla sidovägar från avenyn är igensnöade. Utom en, den smala gränd som leder in till Johanneskyrkan. Så snart rollpersonerna lämnar 25:e oktoberavenyn hamnar de vid Johanneskyrkan. Vill de inte lämna avenyn hindras de av en vägspärr med mängder av legionärer vid bron över Gribojedovakanalen. Den smala gränden är enda vägen undan de hotande vakterna. Från kyrkan når de alltid labyrinten och därifrån alltid till Löjtnant Schmidts bro och vidare till Kalenkos hus.

Har rollpersonerna ägnat sig åt något undersökande arbete i vaket tillstånd vet de kanske att det är till Kalenkos hus de ska bege sig. Annars leder du dem dit ändå.De tar sig långsamt genom staden. Understryk kylan, den totala bristen på värme eller ljus. Det tycks inte finnas något mänskligt liv kvar i ruinerna. Under färden kan de angripas av de varelser som beskrivs i slutet av boken. Du bedömmer själv om dina rollpersoner klarar av ett sådant motstånd, eller hellre ska ta sig helskinnade hela vägen till Kalenkos hus. Om inte annat kan de alltid bli jagade av enstaka varelser för att skapa mer spänning.

Medan de går genom staden får de gradvis en känsla av att något håller på att hända. Det är som om en avgrund kunde öppna sig under deras fötter när som helst. De känner Chagidiels citadell formas under drömmens Leningrad.

Karta över Leningrad i drömmen

1. JÄRNVÄGSSTATIONEN. Oktoberjärnvägsstationen står det på skyltarna. Stationen ligger helt öde. Godsvagnar står uppställda på sidospår runt om på banområdet. Utanför ingången till vänthallen ligger högar med postsäckar och paket adresserade till Leningrad. Inne i själva väntsalen ligger utmärglade döda kroppar staplade på varandra i en sammanfrusen hög mot väggen med biljettkassorna. Tre legionärer patrullerar fram och tillbaka framför stationsingången mot den öppna platsen framför stationen. Rollpersonerna kan undvika dem genom att ta en sidoväg ut.

2. VOSSTANIJEPLATSEN. Två breda avenyer och flera mindre gator utgår från den öppna platsen utanför stationen. Det är mörkt ute. Inga stjärnor och ingen måne finns på himlen. Det lyser ingenstans i husen och gatubelysningen är släckt. Husen runt platsen är höga och mörka. Då och då skakas marken av en exposion och mörkret lyses upp.

3. 25:E OKTOBERAVENYN. Den bredaste gatan leder dem genom ett ruinlandskap. Prospekt 25. Oktjabrja står det på gatuskyltarna. Smala vägar leder fram genom snön på den breda avenyn. Långt borta, vid avenyns slut, ser de en väldig kupol krönt av en spira som avtecknar sig mot den mörka himlen. Runt den flaxar vad som på avstånd tycks vara stora fåglar eller fladdermöss. Fasaderna närmast gatan är oftast hela. Några är sönderbombade. Men bakom de första husen är allt ruiner så långt rollpersonerna kan se ut i mörkret. Små gränder där skuggorna rör sig går in från den bredare gatan. Då och då hörs ett skrik i fjärran. I portuppgångar och mot husväggar sitter eller ligger utmärglade lik; ibland svepta i vita lakan, ibland nakna. När rollpersonerna kommer nära ser de att de inte är döda. De stirrar på rollpersonerna med glansiga ögon och rör mödosamt läpparna, som är täckta av is och frost.

4. FONTANKAKANALEN. Trots kylan är vattnet i den breda kanalen öppet. Det strömmar fram i mörka virvlar och ett moln av ånga stiger upp i luften. En bred bro leder över kanalen. Största delen av den är avspärrad med taggtrådshinder och betongblock. Bara en smal öppning mitt på bron finns kvar. Där står fyra drömlegionärer på vakt, beväpnade med k-pistar.

5. SIDOGATAN. Strax före bron över nästa kanal, som också bevakas av legionärer, svänger en smal gränd upp till vänster. Husen sträcker sig högt upp på båda sidor om gränden, så att himlen är en centimeterbred springa högt uppe. En smal stig är trampad i snön. Mörkret är kompakt.

6. JOHANNESKYRKAN. Gränden öppnar sig mot en liten plats som domineras av fasaden av en liten kyrka. Kyrkportarna står halvöppna och det lyser där inne, det första ljus rollpersonerna har sett i staden. Det är en liten rysk-ortodox kyrka med plats för ett femtiotal personer. Några bänkar står längst bak mot dörrarna. Dubbla rader pelare behängda med helgonbilder håller upp det välvda taket. Ikonostasen, en vägg

täckt av mörknade helgonbilder som avdelar rummet, är upplyst av hundratals tunna vaxljus som brinner överallt i kyrkan. Ljusen höjer temperaturen. Här är det nästan nollgradigt. Vid ett litet bord framme vid ikonostasen sitter en gammal, böjd man och snidar i trä. Ett tiotal små dockhuvuden ligger framför honom på bordet. På ett staffli finns en halvmålad ikonbild. Det är Dimi Nesterov, som Pjotr minns honom. Om rollpersonerna kommer in nickar han mot den svarta dockan som en av dem bär och ler. "Den har jag gjort. De kommer alltid tillbaka", säger han på ryska. Även om de inte talar ryska förstår rollpersonerna vad han säger. Om de tittar på den halvfärdiga helgonbilden ser de att den föreställer en svart madonna. Men det är något obehagligt bekant med den. När de tittar nära kan de se att madonnans ansikte är oerhört likt den rollperson som har lägst mental balans och bär dödsängelns märke. Det är han eller hon som är förutbestämd att bära arkontens inkarnat in i Kalenkos hus i slutet av historien. Nesterov nickar menande när de studerar madonnabilden. "Likt, inte sant", säger han och nickar mot rollpersonen. "Men den är inte färdig än. När den är färdig hämtar jag dig till katedralen." Sedan fortsätter han att snida. Det finns inga i människor i kyrkan förutom Nesterov. Han vägrar att säga något mer.

7. LABYRINTEN. Från kyrkan går en smal bro över ytterligare en rykande kanal med öppet vatten. På andra sidan vattnet bildar husruinerna en slingrande labyrint av smala gränder och skyhöga husväggar. Gränderna sluttar brant upp och ned, övergår ibland i trappor och slutar tvärt i återvändsgränder. På ett par ställen klyvs gatan av ett par meter breda klyftor som öppnar sig i marken. Rytmiskt dunkande som från ett stort maskineri hörs nerifrån. (Det är Chagidiels citadell som börjar ta form under staden). Det tar en bra stund att krångla sig ut på en bredare gata igen.

8. LÖJTNANT SCHMIDTS BRO. Från labyrinten av trånga gränder kommer de fram till ett brett, ångande vatten. Husen på andra sidan syns knappt för den vita ångan, men de kan skymta något svart lite till vänster på andra stranden. Det får magsäcken att knyta sig på rollpersonerna, utan att de vet varför. Långt till höger reser sig höga torn och kupoler mot himlen genom röken. En bred, lång bro leder över vattnet. Här finns ingen is och snö. Under vattnet, eller kanske på vattenytan, skymtar vad som tycks vara en spegelbild av väldiga byggnader med höga torn och kupoler. Bilden rör sig långsamt och är svår att fokusera. Sex drömlegionärer vaktar bron, men de försöker inte stoppa rollpersonerna. Istället ler de och ledsagar dem resten av vägen till Kalenkos hus. På andra sidan bron reser sig höga, mörka husfasader mot himlen. Smala gränder går in mellan husen. De tar en gränd upp mot en bredare gata. Nu hörs det rytmiska dunkandet, som från maskiner eller lokomotiv, tydligt omkring dem. De skymtar rörelser genom gallren nere i kloakbrunnarna.

9. KALENKOS HUS. Ett gråbrunt stenhus med höga fönster och en liten trappa som leder upp till porten. När de öppnar porten och kliver in chockas de och vaknar upp, medvetna om att de sett något fruktansvärt.

Kalenkos hus i drömmen

Så småningom kommer de fram till Kalenkos hus. Det är en oansenlig grå byggnad med sliten fasad. Tunga, grå gardiner täcker alla fönster. Den dubbla ekporten är stängd. Huset ger en kall, obehaglig känsla och de som har Magisk intuition kan se en mörk, förvriden aura runt byggnaden. Det känns som att stå på randen av ett vrålande Inferno. Vilket rollpersonerna faktiskt också gör. Framför huset står ett antal gestalter. Det är alltid lika många som rollpersonerna. De är otydliga på avstånd i snöfallet men tycks bekanta när de kommer närmare. På nära håll känner rollpersonerna igen sina föräldrar, groteskt storväxta och i den ålder de befann sig i när rollpersonerna var små. De närmar sig stilla och talar förmanande till rollpersonerna, som om de var olydiga barn. De gälla rösterna påminner om föräldrarnas, men med en hysterisk underton.

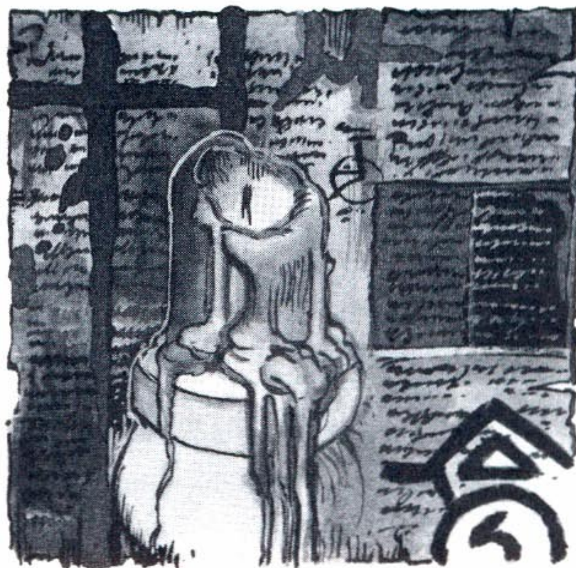
Låter sig rollpersonerna omringas av föräldravarelserna kommer de riktigt nära och talar om för dem att de har varit olydiga och måste få sig en läxa. De greppar hårt tag i varsin rollperson och börjar släpa bort dem från huset.

Försöker en enda rollperson försvara sig eller göra symboliskt motstånd blir varelserna rasande och går till anfall. Deras ansikten förvrids, ögonen vänds ut och in och försvinner in i mörka hålor, händer får långa klor av stål. Dreglande käftar med dubbla tandrader hugger efter rollpersonerna. Föräldravarelserna beskrivs i slutet av boken.

När varelserna är besegrade kan rollpersonerna närma sig Kalenkos hus. Har de hunnit passera Leningrad i verkligheten och letat efter huset känner de igen platsen. Två hus

som i vår tid och verklighet ligger bredvid varandra har skjutits isär och lämnat plats för Kalenkos hus. I verkligheten har det alltid legat här, men rollpersonerna har inte kunnat se det. När de går fram mot porten glider den upp.

Kliver rollpersonerna in genom porten vaknar de skrikande upp, badande i svett. De är medvetna om att de har sett något fasansfullt som de inte kan eller vill minnas. Vill de inte gå in vaknar de normalt nästa morgon.



DERAS ANSIKTEN FÖRVRIDS, ÖGONEN VÄNDS UT OCH IN OCH FÖRSVINNER IN I MÖRKA HÅLOR, HÄNDER FÅR LÅNGA KLOR AV STÅL.

Rollpersonerna har kvar eventuella skador som de fått i drömmen när de vaknar. Har någon dött ligger han eller hon död i sin säng med samma sår som i drömmen. Chagidiel är ute efter att döda dem.

Fortsatta efterforskningar

När de har vaknat kan de försöka lista ut var de befann sig i drömmen. De kan minnas någon gatuskylt eller järnvägsstationen, eller observerat Amiralitetets spira vid slutet av avenyn. De bör om inte annat ha lagt märke till de kyrilliska bokstäverna.

Uppslagsverk eller böcker om Sovjet kan lätt bekräfta att de befann sig i något som liknade Leningrad. Tittar de på en karta kan de identifiera Oktoberjärnvägsstationen (som nu heter Moskvastationen), 25:e oktoberavenyn (numera Nevskij prospekt) och Johanneskyrkan. Det finns gott om fotografier som kan visa platserna. De kan följa vägen de gick längs avenyn, över Löjtnant Schmidts bro och fram till ungefär den plats där Kalenkos hus borde ligga enligt drömmen. Försöker de identifiera huset stöter de på svårigheter. Ryssarna har svårt att vänja sig vid den nya tidens öppenhet och hänvisar till Röda korset för alla frågor kring barn i Leningrad under eller efter kriget.

Röda korset

De kan kontakta sovjetiska Röda korset genom Röda korsets organisation i Tyskland. Sovjetiska Röda korset är mer öppna och villiga att undersöka saken i sina arkiv, särskilt om rollpersonerna ger en ansenlig donation (2000 DM+) till matleveranser till barnhem i öststaterna. Röda korset ber att få återkomma senare. Arkiven från den tiden är omfattande och inte alls fullständiga.

Röda korset kan få fram att det låg ett barnhem i det område som rollpersonerna pekar ut kring Kalenkos hus. Det drevs 1941-44 av en ansedd man, Nikolaj Kalenko, och hans familj. Mer än 700 barn fördes till barnhemmet 1941, men avskrevs som döda av svält våren 1942. Det uppfattar inte Röda korset som något egendomligt. Tjänstemannen påpekar att tusentals människor kunde dö dagligen, så 700 är ingen hög siffra. Tjänstemannen nämner att det finns en bild på Kalenko och hans familj i mappen. Vill rollpersonerna ha den sänder han den gärna. Har de tillgång till fax kan han faxa en kopia genast, annars tar det tre dagar för bilden och listan över de 700 barnen att nå den adress rollpersonerna uppger. När rollpersonerna får bilden och listan över barn får de en chock. De känner igen Kalenkos hustru och två döttrar — det är de tre nefariterna som har jagat dem. På baksidan står fyra namn: Nikolaj, Jelena, Aljona och Katja.

På listan över barn finns Magda, Pjotr, Filip, Anatolij och Sasja, men de står med efternamn som rollpersonerna inte känner till så de är svåra att sortera ut.

Identitetsbyte

Rollpersonerna kan få för sig att de ska åka till Leningrad. Är de efterlysta behöver de nya identiteter för att ha en chans att lämna Tyskland utan att gripas. Någon med Kontaktnät: undre världen vet i grova drag hur de ska bära sig åt. Har någon specialkunskaper om Berlins undre värld eller är fixare är det ännu enklare. Saknar de helt kunskaper får de treva sig fram genom sjabbiga barer och via mutade knarkare.

Du behöver inte göra det lätt för dem, men har de en acceptabel plan för hur de ska kontakta någon som kan skaffa dem nya identiteter bör de lyckas. Klarar de inte det får de stanna i Tyskland ett tag till.

Via en nedgången porrklubb på Augsburger Strasse 31 kan de få tag i en storväxt, svart man som kallar sig Otto. Han avtalar möte med dem i en övergiven fabriksbyggnad i Tempelhof, lite utanför stan. Otto är en lång och muskulös man i 50-årsåldern. Han är klädd i jeans, boots och en lång skinnrock. Det snaggade håret börjar gråna vid tinningarna. Otto är en avhoppare från de amerikanska styrkorna i Tyskland. Det märks på hans brytning, ordval och hållning. Han är en genuin fixare och kan ordna allt mot rätt betalning. Nya ID-handlingar kostar 10 000 D-mark per person och kan ordnas på 24 timmar. Hälften nu, hälften vid leverans. Otto pratar inte i onödan och diskuterar inte villkoren.

Är rollpersonerna intresserade av vapen kan det också fixas. Handeldvapen är inga problem. Pistoler och revolvrar kostar 1-3000 D-mark beroende på kaliber och typ. K-pistar tar han 5-7000 D-mark för och automatgevär kostar 10 000 D-mark. Allt levereras inom 24 timmar och betalas som ID-handlingarna. Leverans sker i fabriksbyggnaden där de träffade Otto.

Försöker rollpersonerna ge sig på Otto skjuter hans fyra dolda livvakter uppe vid taket ett varningsskott med sina G 11 med lasersikte. Fortsätter rollpersonerna anfaller skjuter livvakterna för att döda. Otto tar skydd och ger eld. Livvakterna och Otto har samma värden som Purgatovs livvakter.

Leningrad

Med nya ID-handlingar och förändrat utseende (ny frisyr, andra kläder och med/utan glasögon betyder mer än man tror) kan rollpersonerna ta sig till Sovjet. Med bil tar det 10 timmar, med tåg 8 timmar och med flyg totalt 5 timmar med transport till och från flygplatserna. Det krävs visum för att komma in i Sovjet. Det tar normalt tre dagar, men med 500 D-mark i mutor kan de få dem på en dag. De märker att det är ovanligt mycket krångel. Personalen på resebyrån säger att det är rykten om någon epidemi i stan. Men det är inga problem att resa dit. Det verkliga Leningrad påminner inte mycket om den stad de såg i drömmen. Järnvägsstationen är sig rätt lik och de hittar lätt avenyn de gick längs. Nevskij prospekt är stadens huvudgata. Johanneskyrkan och broarna finns också kvar. Resten är en brusande, modern miljonstad, fjärran från de nedisade ruiner som de mötte i drömmen. Det är ovanligt många militärer ute på gatorna. De finns överallt.

Kalenkos hus Med viss ansträngning kan de hitta till Kalenkos hus vid Bolsjoj prospekt. Till sin förvåning ser de att huset är borta. Det finns inte där det borde ligga. De hus som rollpersonerna minns flankerade Kalenkos hus ligger nu vägg i vägg. Ett husnummer, 38, saknas på platsen.

Ringer de på i grannhusen och frågar folk minns ingen att det någonsin legat något hus där. De kliar sig i huvudet och säger att tyvärr, det finns inget nummer 38. Har aldrig funnits.

Den som har Magisk intuition kan se något om han eller hon studerar huset noga. Det är som om en nattsvart avgrund öppnade sig mellan husen. En gapande tomhet som både skrämmer och lockar. Rollpersonen ser en del av verkligheten, eftersom illusionerna lätt rämnar på en plats där så mycket skräck har funnits. Det går inte att mer än ana avgrunden. Den kan inte undersökas närmare.

Johanneskyrkan Besöker de Johanneskyrkan, där de mötte Nesterov i drömmen, möts de av en överraskning. Kyrkan ser ut precis som i drömmen. Det är samma tända ljus och mörknade ikoner. Ett par gamla damer tänder ljus och ber framför helgonbilderna. Vid sidan av ett gravkor sitter den gamla ikonmålaren, precis som i drömmen. Han har inga dockor med sig, men han arbetar på en madonnabild som är omisskännligt lik en av rollpersonerna. När de kommer fram tittar han strängt upp och säger:

"Den är inte färdig än, sa jag ju. Jag kommer när den är färdig. Vi kan inte använda den än."

Nesterov målar en bild som ska upprätta den nödvändiga kontakt mellan en av rollpersonerna och Binah som krävs för att arkonten ska kunna inkarnera. Men det vet inte den gamle ikonmålaren, som vid det här laget är en bit över 100 år och rejält senil.

Lebnovitz' minnen

Vill de få fram information om Kalenkos hus måste de hitta personer som var med 1941-42 och minns. Grannarna, folk de frågar på gatan eller Intourist ger dem rådet att besöka ett ålderdomshem för veteraner. De kan få adressen genom Intourist eller i telefonkatalogen. Börjar de fråga ut slumpmässigt utvalda åldringar på gatan ber polisen dem vänligt men bestämt att höra sig för på ett ålderdomshem och sluta besvära folk.

Kontaktar de veteranhemmet hänvisas de till en Sergej Lebnovitz som forskar i stadens historia under blockaden. Han var militärläkare under hela kriget och sysselsätter sig under ålderdomen med att skriva det slutgiltiga verket om belägringen. Lebnovitz bor i en liten tvårummare på hemmet för veteraner. Han vill gärna tala med långväga besökare, särskilt om de har frågor om hans älskade Leningrad. Rollpersonerna bjuds in till honom. Lebnovitz öppnar själv när rollpersonerna leds till hans lägenhet av hemmets föreståndare. Han är kort och mager med en rufsig vit kalufs, till synes i 80-årsåldern. Han bär en sliten arméuniform med kaptens grad överhängd med en rad utmärkelser och medaljer, bland annat Leninorden. Han lyser upp när rollpersonerna kommer och överraskar dem med att tilltala dem på perfekt engelska, tyska eller franska beroende på varifrån de kommer.



EN NATTSVART AVGRUND ÖPPNADE SIG MELLAN HUSEN. EN GAPANDE TOMHET SOM BÅDE SKRÄMMER OCH LOCKAR.

De visas in i den lilla lägenheten. Den är fylld av böcker, anteckningsblock, papper och kartor över Leningrad. Rollpersonerna bjuds att sätta sig i en överfull soffa medan Sergej tar fram en flaska kristallvodka och dricksglas.

Vederbörligen styrkta frågar han vad rollpersonerna vill veta. Han kan ge dem all allmän information om blockaden och Leningrad under kriget, uppblandat med lustiga och fasansfulla anekdoter från hans eget liv.

Han känner till Kalenko men uppfattade aldrig något egendomligt med honom. Han vet att familjen Kalenko länge hade bott på Bolsjoj prospekt, att yngsta dottern dog i en tragisk olycka något år före kriget, att hela familjen dog i början av blockaden -41 och -42. Det ryktades om kannibalism i huset, men det var vanliga rykten. Lebnovitz tror att huset har brunnit ned och byggts över någon gång på 50-talet. Lebnovitz råder dem att ta kontakt med Jurij Chustjev på GRU (militära underrättelsetjänsten) om de vill ha mer information om Kalenko.

"Jurij är helt fixerad vid Kalenko. Det har blivit en mani för honom."

Lebnovitz knackar sig lite vid tinningen och säger att Chustjev finns på GRU:s kontor på Moskovskij prospekt.

"Vänta lite", säger han och gräver fram ett papper. Han rafsar ned några meningar på ryska och lägger i ett kuvert som han förseglar med ett sigill och ger till rollpersonerna.

"Ge det här till vakten vid porten och vänta, så kommer Jurij att vilja träffa er. Frågar de vad brevet innehåller och hur Lebnovitz känner Chustjev rycker han på axlarna och säger att de arbetade ihop några år på 70-talet. (I själva verket har Lebnovitz arbetat nästan 30 år på GRU, men det har inte rollpersonerna att göra med).

Om de öppnar kuvertet hittar de ett vänligt brev där Lebnovitz ber Chustjev att svara på rollpersonernas frågor, eftersom de är intresserade av Kalenko. Det är undertecknat "vännen Sergej".

Jurij Chustjev GRU:s högkvarter är ett diskret litet hus med nedfällda persienner och nyputsad fasad. Fyra elitsoldater med beväpnade med Kalasjnikov AKM och en löjtnant med pistol bevakar ingången.

"Halt där", säger löjtanten på ryska när de befinner sig två meter från porten. Vakterna osäkrar sina gevär och håller dem beredda. Förstår inte rollpersonerna kommer löjtnanten fram och förklarar på bruten engelska att det är militärt område och att de genast måste ge sig av. Ger de honom brevet ser han sigillet, tittar förvånat på dem och ber dem vänta. Han försvinner in i huset.

Efter någon minut kommer han ut och säger åt vakterna att säkra sina vapen. Han säger på bruten engelska att rollpersonerna är mycket välkomna upp till överste Chustjevs kontor. Han visar in dem i huset, uppför en trappa, förbi kontor med knattrande skrivmaskiner och fram till en dörr med texten "överste Chustjev" på en kopparskylt.

Löjtnanten knackar på och en barsk röst befaller honom och rollpersonerna att stiga in. Löjtnanten öppnar och för-

klarar med en kort honör att kapten Lebnovitz' vänner är här. Sedan gör han helt om och marscherar ut. Allt sägs på ryska. Kontoret är ett stort hörnrum med fyra fönster. Tunga röda gardiner är fråndragna så att ljuset kommer in. Väggarna är täckta med kartor över Leningrad, omgivningarna och hela Sovjetunionen. En tjock, vit matta täcker golvet. En eldstad tar upp större delen av väggen på rollpersonernas högra sida. Mot den bortre väggen står ett skrivbord med fyra stoppade stolar framför. Några extra trästolar finns längs väggen så att alla kan sitta.

Bakom bordet sitter en mycket fet, storväxt och helt skallig man. Han har en oklanderlig uniform som verkar skräddarsydd. Flera ärr bildar ett oregelbundet rutnät på hjässan och vänster öra är en oformlig klump.

Han reser sig och befaller dem att sitta ned. Han presenterar sig som överste Jurij Chustjev vid GRU. Han undrar vilka rollpersonerna är och varför de är i Sovjetunionen. Chustjev är egentligen ointresserad av svaren. Han frågar av gammal vana.

Han antecknar noga allt de säger. Sedan tittar han upp och frågar med neutral stämma vad de vet om Kalenko och varför de ställer frågor om honom i Leningrad. Svarar de någorlunda sanningsenligt och undviker att ta upp de övernaturliga elementen i historien (det viftar Chustjev bort som struntprat) nickar han instämmande. Berättar de om Magda som vistats på barnhemmet slappnar Chustjev av och lutar sig bakåt. "Jag har något att berätta", säger han. "Under hösten 1941 fördes min yngste bror, Boris, dit efter våra föräldrars död. Jag fick höra om det någon månad senare, i december. Då sökte jag upp huset för att hämta Boris. Men han var försvunnen och Kalenko var uppenbarligen galen. Jag försökte ta mig in i huset, men han hade några karlar där som sköt ned mig och kastade ut mig. Jag kunde ha dött om jag inte hade lyckats släpa mig till regementet. Det var vår innan jag helt hade återhämtat mig. Då var huset redan borta. Det måste ha bombats av tyskarna. Jag kan inte se någon annan förklaring", säger Chustjev.

Han kan ge rollpersonerna all allmän information och Kalenko och Bakgrunden, men han bortser från allt som verkar övernaturligt. När han har berättat färdigt bjuder han på vodka och skålar tyst för sin brors minne.

"Jag tror inte att Kalenko dog. Han lever där ute någonstans. Jag känner det på mig. Ni måste lova att döda honom om ni hittar honom. Han dödade min bror. Jag är säker på att det är så", säger han och ser rollpersonerna djupt i ögonen.

Andra källor

Kontrollerar rollpersonerna med myndigheterna eller pressen vad som har hänt Kalenkos hus får de motstridiga svar. Folk tror att huset har brunnit ned, bombats ut, slukats av en jordbävning, eller jämnats med marken och ersatts av ett nytt hyreshus. Det finns inga fysiska bevis eller papper på vad som har hänt. Huset omnämns ingenstans efter 1942. Sedan dess har det försvunnit spårlöst. Inga vatten- eller elräkningar, inget avlopp, ingen reparation, ingen försäljning, ingenting.

Inferno i drömmen

Natten efter den förra drömmen hamnar rollpersonerna än en gång i drömmen. Den här gången är deras koppling till de plågade barnen så stark att de hamnar direkt i Chagidiels dröminferno. Chagidiel är medveten om deras närvaro, så all skada de tar drabbar deras sovande kroppar. Rollpersonerna är som vanligt tio år gamla och klädda i trasor.

Chagidiel planerar att släppa ned dem i sitt eget inferno för att göra slut på dem där. Han känner inte till dockan och Pjotrs plan att befria alla barnen ur dröminfernot.

Från och med nu är drömmen livsfarlig för rollpersonerna. Du kan som alltid undvika att döda någon, eller åtminstone alla på en gång, för mycket återstår av äventyret.

Reglerna för Drömkonst kan med lite god vilja användas för att läka sår och till och med för att återuppliva de döda. Förutsatt att rollpersonerna har höga färdighetsvärden förstås. Det måste spelarna själva komma underfund med. Det är inget du ska hjälpa dem med.

Drömmen börjar när de kliver in genom porten till Kalenkos hus. De är tio år och klädda i trasor. Dockan vilar i handen på den som fick den av Pjotr. Som vanligt kommer den tillbaka om han eller hon förlorar den.

Rollpersonerna kan förändra sig själva och omgivningen med Drömkonst. Dröminfernot är en gemensam dröm för barnen, rollpersonerna och Chagidiel.

Hallen och fasaden är det enda av Kalenkos hus som är

sig likt i drömmen. Därbakom breder inferno ut sig. Vi återger en trolig handling för rollpersonerna. Deras handlande kan förändra skeendet, så du får vara beredd på improvisation. Troligen håller de sig ganska nära den tänkta handlingen.

Porten öppnar sig i en mörk hall med högt tak. Rappningen är lite flagnad från väggarna. En sliten orientalisk matta ligger på golvet. På väggarna hänger målningar av ädla ukrajnare, Kalenkos förfäder. Trappor leder upp till en övervåning. Dörröppningar mot resten av huset leder in åt höger och vänster. Belysningen är svag och ojämn från nakna glödlampor i taket. En svag vind för med sig lukten av aska och blod.

En lång, mager man med gråsprängt hår och ett litet hakskägg närmar sig. Han är klädd i en sliten, mörk kostym. När han kommer närmare ser de att det är Nikolaj Kalenko, som han såg ut på fotot från 1941. Anfaller rollpersonerna försvinner han, upplöst i tomma luften. Annars erbjuder han sig att föra dem till barnen. Frågar rollpersonerna ut honom svarar han på alla deras frågor. Han berättar gärna vad som verkligen hände 1941-42. Han vet ingenting om inkarnaterna eller om Chagidiels plan, utan bara vad han visste 1942. "Den här vägen. Jag kan visa hur ni ska gå", säger han med len stämma.

Om de vägrar skrattar han och rycker på axlarna. Vilken väg de än tar kommer de att hamna i någon av hissarna. Dörröppningarna leder vardera till tre korriodorer med stengolv och flagnade tapeter på väggarna. Med jämna mellanrum hänger en oljemålning föreställande en man eller kvinna i 1700- eller 1800-talskläder. Längre ned i korridoren blir porträtten mer förvridna och groteska. De tapetserade väggarna ersatts först av betong, sedan av repat stål.

Till sist kommer de fram till en stor frakthiss. Dörren står öppen. Om de går in stängs den och hissen går ned, ned, ned till synes i oändlighet. Det finns inga knappar. Hissen stinker av gammal urin och är väldigt sliten. Går de uppför trapporna hamnar de i en likadan korridor, som också leder dem till en av hissarna. Kalenko vägrar att följa med ned. Försöker de tvinga honom försvinner han.

När de kliver in i hissen stängs dörren och de börjar åka ned. Skakande, gnällande kablar sänker dem ned i mörkret. En flämtande glödlampa lyser upp. Det går inte att ta sig ut ur hissen, inte ens med Drömkonst. De kan förvandla hissen till vad som helst, den går ändå ned till Inferno. Chagidiels inflytande är starkare här och rollpersonerna kan inte helt förändra drömmen, bara påverka den i önskad riktning.

Hissen stannar och dörrarna öppnas. En fasansfull stank av blod, förruttnelse och skräck slår emot dem. Tusentals röster skriker av smärta och gråter hysteriskt i en helvetisk kakafoni. Rollpersonerna kan knappt höra varandra om de inte skriker. Runt dem har hissen försvunnit. De står på botten av ett oändligt schakt. Runt dem finns en labyrint av stora salar, långa korridorer och avgrundsdjupa schakt. Trappor och ålderdomliga hissar förbinder olika nivåer. Det sträcker sig så långt de kan se, mil efter mil av Möbiusliknande labyrinter insvepta i svart, oljig rök.

Under dem försvinner labyrinten i mörkret. Många mil över deras huvuden skymtar en grå, död himmel som sprickor i labyrintens tak. Perspektiven förvrids hela tiden och golv och tak löper samman och byter plats i begripliga mönster. Trappor leder ned men går upp och insida förvrids till utsida.

Överallt hörs de fasansfulla skriken eka. Den oljiga, svarta röken sveper in allting och lägger ett tjockt lager sot över allt. Ljuset är svagt och kommer från eldar djupt nere i schakten. Det är som om otaliga fyrfat var utplacerade i ett konstigt mönster runt dem. Den som har Magisk intuition ser en avgrund av förfall och förruttnelse, ett vrålande kaos fyllt av lidande och omänsklig ondska.

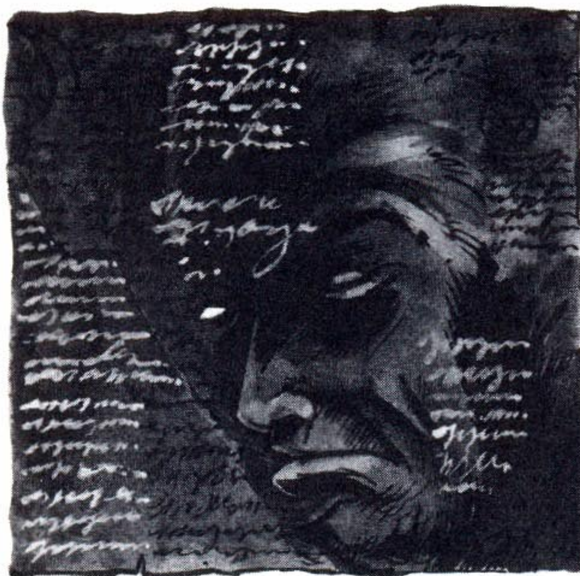
När ögonen har vant sig vid ljuset ser de att golvet överallt består av stålgaller. Under gallren trängs barnen inklämda i små celler. Bedjande blickar och såriga armar sträcks upp mot rollpersonerna. Det är därifrån skriken kommer. Händer och armar är täckta av sår och bölder. De förtärs av samma slags larver som rollpersonerna bär på. Överallt rinner blod och stinkande vätskor, på golv, väggar och tak. Allt är täckt av blod och sot. Snart är rollpersonerna indränkta i det.

De behöver inte slå något egoslag. De är i en dröm och påverkas inte som i verkligheten. Det betyder inte att de inte blir illamående, rädda och ursinniga. När de har hämtat sig lite kan de försöka göra något åt situationen.

Tre gamla bekanta De kan vandra i evigheter genom dröminfernot. Det tar aldrig slut och ser likadant ut överallt. Försöker de befria barnen märker de att gallren inte går att lyfta eller bryta upp. De måste använda Drömkonst för att få bort dem, och då återskapas de ändå efter en minut.

Väl nere i cellerna märker rollpersonerna att barnen är sammansmälta med golv och väggar. Försöker de befria dem smälter de bara ned i golvet någon annanstans. Det går inte.

De kan inte heller tala med barnen. De är så uppfyllda av smärta och mörker att rollpersonerna inte finns där. Medan de vandrar runt kan de råka ut för infernovarelser, i första hand purgatider och kanske någon razid. Du får avgöra om de kan och vill ta strid mot extra motståndare. Om inte annat kan de jagas av övermäktiga fiender och precis lyckas hålla sig undan ett tag. De tycks vandra i dagar genom labyrinten. Skapar de inte mat och vatten genom Drömkonst blir de snart oerhört törstiga. Använd reglerna för hunger och törst. Det går tre dagar innan något händer. Under tiden förlorar de fullständigt uppfattningen och var de är och var de kom ned.Efter tre dagar händer något. De är i en stor sal, på väg mot en hiss på andra sidan. Plötsligt närmar sig tunga steg från tre håll. Rollpersoner med Sjätte sinne känner en annalkande fara. Tre gestalter kommer ut ur oljeröken.


BELYSNINGEN ÄR SVAG OCH OJÄMN FRÅN NAKNA GLÖDLAMPOR I TAKET. EN SVAG VIND FÖR MED SIG LUKTEN AV ASKA OCH BLOD.

Det är de tre nefariterna från Purgatovs villa. De kliver fram mot de tre som bär dödsängelns märke. Har rollpersonerna sett bilden på Kalenkos familj vet de att det är hans fru och två döttrar. De kan också ha lyckats få fram deras namn. Visar rollpersonerna på något sätt att de vill tala med nefariterna, genom att säga deras namn, nämna Nikolaj Kalenko eller säga att de har kommit för att befria barnen, stannar nefariterna upp. De har order att stoppa rollpersonerna, men Chagidiel har inte uttryckligen förbjudit dem att tala med rollpersonerna först. Försöker de inte prata blir det strid. Med sin Drömkonst har rollpersonerna en god chans att besegra nefariterna. De försvinner om de besegras, eller om situationen verkar hopplös.

Har rollpersonerna lyckats missuppfatta allt i kampanjen kan nefariterna låta bli att anfalla och istället förklara i grova drag vad som pågår och vilka de är. Men det är en dålig lösning som bara bör användas i nödvall.

Om rollpersonerna får nefariterna att tala stannar de upp. "Vi är Chagidels tjänare", säger Aljona. "Ni är hans fiender. Här härskar en av hans tre skepnader. En av dem som ni släppte lös ur tre oskyldiga kroppar. Tre män som räddades innan porten stängdes. De trodde de hade flytt från honom. De förstod inte vad som gömde sig i dem. Här finns de som aldrig slapp ut innan porten stängdes. Deras drömmar är fängslade här. Ni kan släppa dem fria. Misstro oss inte bara för att vi måste stoppa er. Ta tillfället när det kommer."

Hon kan ge rollpersonerna all information om Kalenkos hus och dödsängeln, men då måste de fråga efter den. Nefariterna är dåliga på att berätta sammanhängande och veta vad som är relevant. De vet ingenting om Chagidiels planer eller var de andra två inkarnaterna är.

"Nu måste vi hindra er. Det är vår uppgift", säger Aljona till sist och de tre nefariterna anfaller. De slåss bara till halva sin förmåga. De vill egentligen inte hindra rollpersonerna, som lär besegra dem rätt lätt. Om inte rollpersonerna stannar och talar slåss nefariterna med fulla sin styrka.

Pjotrs fångenskap

Några timmar efter mötet med nefariterna känner den som bär den svarta dockan på sig att de måste gå åt ett visst håll. Han eller hon vet inte vad känslan beror på, men den är väldigt stark. Det krävs ett egoslag var tionde minut för att inte följa impulsen.

Det är Pjotr som kallar på dem. Han vet att befrielsen är nära. Ingenting kan hindra honom nu och rollpersonerna måste nå fram till honom. Förr eller senare accepterar de nog att gå dit de är kallade.

Det känns som att de går nedåt, in mot centrum. Stanken av blod och förruttnelse blir gradvis starkare och den svarta röken allt mer kvävande. Barnen blir färre och till slut passerar de den ena tomma cellen efter den andra. Ibland ser de resterna av förtorkade lik i cellerna under sig. Blodflödet

minskar inte, utan tycks snarare öka. Den som har Magisk intuition tycker att de är på väg rakt ut i den vrålande avgrund som är labyrintens mitt. Det blir kallare och mörkare. De fylls av en känsla av förestående katastrof. Den som bär dockan känner hur kallelsen blir starkare hela tiden.

Till slut kommer de fram till en lång, bred korridor. Ornamenterade pelare av svart stål bär upp taket, som försvinner i mörkret högt över dem. Golvgallren rasslar metalliskt under dem. Pelarna tycks vrida sig långsamt och när rollpersonerna tittar noga ser de att de lever. Det är människor, sammansmälta med varandra och stålet till en enhet.

I änden av korridoren finns en cell. Inträngd i ett hörn ligger en pojke på tre eller fyra år. Han ligger hopkrupen mot väggen och skakar. Rollpersonerna kan ta sig ned i cellen på samma sätt som tidigare. Pojken, som naturligtvis är Pjotr, reagerar inte på något rollpersonerna säger eller gör om de inte håller fram dockan. Då öppnar han ögonen och griper tag i den. Han vrålar rakt ut och ansiktet mörknar av ursinne. Hela Inferno skakar när dröminkarnaten inser att något har gått fel, att ett av barnen har vaknat ur fångenskapen.

Möte med dödsängeln

Väggarna i den lilla cellen faller rakt ut. Ett moln av puts och murbruk förblindar rollpersonerna för ett ögonblick. När de ser klart igen står de i en väldig sal. Den tycks sträcka sig ut i evigheten. Taket kan anas högt över dem. Ingenting syns av korridoren eller av taket i cellen.

Brinnande gestalter, antända som facklor, vrider sig av smärta på golvet och kastar ett fladdrande sken. Salen fylls av deras plågade skrik. Golvet känns levande, lätt pulserande, och är helt svart. Det reflekterar inga skuggor. Tunga stålbalkar, fläckiga av rost, strävar upp mot taket och ser ut att vara stuckna genom golvet. Längs balkarna rinner blod och vitgrå vätskor, som sugs upp av det pulserande golvet. Pjotr trycker sig mot den som bar hans docka och säger:

"Han kommer nu. Känner ni? Han kommer för att hämta mig."

Med ett vrål uppenbarar sig Chagidiels dröminkarnat framför rollpersonerna. Han dyker upp ur tomma intet, som mörkret kommer när ett ljus släcks. Inkarnaten anfaller för att döda rollpersonerna och fängsla Pjotr. När den ser den svarta dockan ryggar den tillbaka ett steg. Rollpersonerna får initiativet. En vild strid utbryter. Än en gång har rollpersonerna fördelar av sina kunskaper i Drömkonst. De bör kunna besegra inkarnaten med hjälp av den.

De kan också hindras eller hjälpas av sina egna känslor. Styrs de av aggressivitet och vill döda inkarnaten för att hämnas eller bara själva befrias från sjukdomen sjunker alla deras färdighetsvärden 5 steg. Aggressivitet och hämndlystnad spelar bara Chagidiel i händerna.

Tänker de framför allt på att befria och rädda barnen får de +5 till alla färdigheter under striden. Medlidande och kärlek är Chagidiels motpoler och gör striden svårare för honom.

Det kan vara svårt att avgöra vad som driver rollpersonerna. Tänk på vad de har sagt tidigare om barnen och Magda och på vad de har gjort. Lyssna på vad de säger under striden. Vrålar de förbannelser och anfaller i vettlöst raseri styrs de av raseri och får minus 5. Verkar de sansade och försöker skydda Pjotr och befria barnen får de plus 5.Är deras motiv oklara, eller så blandade att de inte kan särskiljas, får de inga modifikationer alls.

Rollpersonerna lär besegra inkarnaten förr eller senare. Den vacklar bakåt med ett förvånat uttryck i ansiktet, stirrar på dem med hat i blicken och bleknar långsamt bort. Pjotr tittar upp på rollpersonerna och säger tyst "Tack". Om de inte har förändrat sina kroppar tidigare, upptäcker de att de plötsligt har återfått sin vanliga ålder och storlek.
Drömmen bleknar bort, men rollpersoner som har lärt sig att de kan hela och återuppliva med Drömkonst hinner hela sina kamrater.

Efterspel

Rollpersonerna vaknar följande morgon. Om du vill kan du låta Vandraren hela skadade och döda rollpersoner innan de vaknar upp. De känner sig lugna och nöjda. De vet att de har gjort något bra. Dockan är försvunnen. De som bär dödsängelns märke får sin mentala balans höjd till ursprungsvärdet som de hade före den olycksaliga natten hos Purgatov. Alla andra får +5 i mental balans vid insikten av vad de har gjort.

Tar de kontakt med Frankfurtkliniken får de reda på att Pjotr dog under natten med sin docka i famnen. De andra sjuka "barnen" från Leningrad har mirakulöst tillfrisknat. Söker rollpersonerna upp Ethel och Laila i Berlin har de befriats från sina mardrömmar.

Spelledarpersoner

Vandraren

Vandraren är en man i 30-årsåldern. Han har en kraftig höknäsa och liknar lite grand en indian med långt svart hår och bruna ögon. Han är klädd i jeans och gymnastikskor och har tjocka silverringar i öronen.

PERSONLIGHET: Vandraren är hjälpsam och vänlig, men glider lätt in i ett lite drömmande, världsfrånvänt sinnestillstånd.

ROLLSPELSTIPS: Le mycket. Tala med avspänd, lugn röst. Håll händerna stilla. Ha inga nervösa rörelser för dig.

RÖR	72	UTS	11
UPP	10	STY	75
EGO	76	UTB	61
TÅL	74	KAR	18

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 36 m/SR

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +60

SKADEBONUS: +17

SKADEKAPACITET:

16 skråmor = 1 lätt sår
15 lätta sår = 1 allvarligt sår
13 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 400

MENTAL BALANS: +110

NACKDELAR: Förträngning (delar av barndomen), Tvångstanke (räknar allt omkring sig)

FÖRDELAR: Chevaleresk, Djurvän, Empati, Förhöjt medvetande, Hederskod, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Magisk intuition

FÄRDIGHETER: Drömkonst 80, Förföra 40, Första hjälpen 40, Hypnos 20, Meditation 30, Spela flöjt 50

UTRUSTNING: Jeans och skjorta, Tvärflöjt

MAGI: Drömmens skola 25: Se genom drömmen 20, Manipulera dröm 25, Åkalla drömvarelse 15, Binda drömvarelse 15, Driva bort drömvarelse 10, Drömvandring 15; Tidens och rummets skola 25: Se genom tid och rum 20, Manipulera tid och rum 20, Åkalla tids- och rumsvarelse 15, Binda tids- och rumsvarelse 15, Driva bort tids- och rumsvarelse 15, Exorcism av tids- och rumsvarelse 10, Tids- och rumsvandring 18, Sannsyn 15

HEMORT: Drömvärldarna

Fienden i dröm åtta och nio

BESKRIVNING: En cirka tre meter lång och två meter hög varelse, täckt med svartglänsande metall. Den påminner mest om ett stort kattdjur, fast med tredubbla tandrader och en inre käft. Långa och vassa röda piggar sticker ut från ryggen. Bakbenen är ledade åt fel håll, och med åtminstone en led för mycket. Den saknar helt synliga ögon och öron.

PERSONLIGHET: Ursprungligen en människa, men av en perverterad Drömkonstnär dömd till att leva i denna form i evighet. Glupande hunger och ett vanvettigt raseri mot de varelser som fortfarande är människor.

ROLLSPELSTIPS: Kryp ihop som inför ett hopp. Morra svagt, och stirra med förvridet ansikte på rollpersonerna.

RÖR	70	UTS	1
UPP	20	STY	30
EGO	5	UTB	0
TÅL	30	KAR	5

LÄNGD: 3 meter

MANKHÖJD: 2 meter

VIKT: 900 kg

SINNEN: Sonar (mkt skarpt inom 500 m, skarpt inom 3 km), lukt

KOMMUNIKATION: Vrål och morrningar

FÖRFLYTTNING: 35 m/SR

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +58

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Kan ta 3 dödliga sår innan den dör

UTHÅLLIGHET: 180

NATURLIG RUSTNING: 8

FÄRDIGHETER: Smyga 45

ANFALLSSÄTT: Klor 20 (Skr 1-5, ls 6-10, as 11-22, ds 23+), Bett 15 (Skr 1-6, ls 7-12, as 13-25, ds 26+)

HEMORT: Drömvärldarna
LIVSLÄNGD: Obegränsad
ANTAL: Unik

Drömvårdare

Vårdarna på Frankfurtkliniken i drömmen är jättelika, vitklädda varelser beväpnade med sprutor och tvångströjor. De talar med lugn, sövande röst men ler hela tiden ett vansinnigt, sadistiskt leende som antyder att något fruktansvärt kommer att hända den som hamnar i deras våld. Deras ansiktsdrag är nästan mänskliga, men överdrivna som en karikatyr. Händerna är stora och seniga. De rör sig långsamt men är fruktansvärt starka om de lyckas tränga upp ett offer i ett hörn.

PERSONLIGHET: Drömvårdarna är skapade i Pjotr Gallentinovs mardrömmar. De är bara ute efter att droga alla de får tag i och sedan tortera dem i evighet.

ROLLSPELSTIPS: Le förbindligt, men lite för mycket så att ditt ansikte förvrids. Tala mjukt och lirkande. Låtsas hålla en spruta i handen. Försök få ögonkontakt med spelaren. Om han inte undviker den kan du försöka med en förlamande blick.

RÖR	7	**UTS**	6
UPP	12	**STY**	30
EGO	15	**TÅL**	16
KAR	15		

LÄNGD: 230 cm
VIKT: 120 kg
SINNEN: Hör mycket bra
FÖRFLYTTNING: 3 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: –1
SKADEBONUS: +4
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

FÖRMÅGA: Förlamande blick — när vårdaren spänner ögonen i sitt offer krävs ett egoslag med högre effekt än vårdaren för att inte paralyserad stå kvar som en mus inför en anfallande katt. Om blicken har förlamat offret får det inga fler egoslag förrän ögonkontakten bryts. Förmågan kan bara användas om vårdaren kan få ögonkontakt med ett tilltänkt offer.

FÄRDIGHETER: Grepp 20, Gömma sig 10, Injektionsspruta 15, Leta 12, Slåss utan vapen (utom grepp) 12, Smyga 8

ANFALLSSÄTT: Försöker greppa offret och ge det en spruta

UTRUSTNING: Injektionsspruta med lugnande medel som ger 3T10 Tål-förlust. All Tål slut: medvetslös, 2/3 Tål slut: medvetslös, 1/2 Tål slut: omtöcknad, 1/3 Tål slut: omtöcknad. En medvetslös rollperson vaknar efter 2T10 minuter. En omtöcknad rollperson har halva värdet i alla färdigheter, halva sin normala rörlighet och hälften så många handlingar som vanligt under de följande 2T10 minuterna.

HEMORT: Drömkliniken
ANTAL: 2-6

Kokerskan i drömmen

Pjotrs förvridna bild av Frankfurtklinikens kokerska har skapats av minnen från köket i Kalenkos hus. Kokerskan ser vagt ut som i den vakna världen med uppsvällda fötter och breda axlar, men ansiktet är förvridet och händerna stora och läderartade.

PERSONLIGHET: Drömkokerskan anser att alla barn (rollpersonerna är barn i drömmen) stör hennes arbete. Hon måste stycka dem för att få arbeta i fred. Om någon kommer på att be dr Tatlina att ryta ifrån mot henne kommer hon att vika undan.

ROLLSPELSTIPS: Låtsas hålla i en köttyxa och titta på spelarna lite ovanifrån, som om du var längre än de. Förvrid ansiktet till groteska grimaser.

RÖR	8	**UTS**	5
UPP	12	**STY**	25
EGO	10	**TÅL**	16
KAR	10		

LÄNGD: 200 cm
VIKT: 150 kg
FÖRFLYTTNING: 4 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +4
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110
ANFALLSSÄTT: Köttyxa 15 (Skr 1-7, ls 8-13, as 14-17, ds 18+)
UTRUSTNING: Köttyxa, Blodigt förkläde
HEMORT: Drömkliniken

Legionärer

Legionärerna är gamla lägervakter och soldater som efter döden har förts till Chagidiels dröminferno. De flesta har någon form av fysiska förändringar. De kan ha missfärgad, flagnad hud, klor istället för naglar, huggtänder och grova missbildningar, öppna sår som vägrar läka eller ruttnande kött. Några har konstgjorda kroppsdelar av stål och plast. De är klädda i sönderslitna, halvt förmultnade ryska arméröckar och skinnmössor. Legionärerna är en slags levande döda och kan inte dö i vår mening. I likhet med andra vandrande döda har deras kroppsdelar eget liv. De måste sönderdelas helt för att oskadliggöras. Men Chagidiels legionärer är inte lika mäktiga som Astaroths. De har svårt att fortsätta slåss när de är svårt skadade.

PERSONLIGHET: Legionärerna är gamla vakter från läger S-17 som tvingats in i Chagidiels drömvärld efter döden. De minns fortfarande vagt sina liv, men minnena är så ångestfyllda att de helst håller dem borta. De försöker förinta allt som påminner dem om att det finns kvar en levande värld någonstans bortom drömmen. Helst vill de göra alla varelser till avbilder av sig själva.
ROLLSPELSTIPS: Stirra hålögt som en zombie. Förvrid ansiktet i ett vansinnigt grin med blottade tänder. Studera spelarnas kroppar som om du tänkte slita dem i stycken med tänderna.

RÖR	12	UTS	5
UPP	11	STY	20
EGO	11	UTB	5
TÅL	16 (SPEC)	KAR	5

LÄNGD: 175 cm
VIKT: 70 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET: Speciell.
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av legionärens styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Ett dödligt sår innebär att legionären inte kan slåss på 1T10 minuter. Ett allvarligt sår betyder att den inte kan slåss på 1T10 stridsrundor.
UTHÅLLIGHET: obegränsad
MENTAL BALANS: –150
FÖRMÅGOR: Okänslig för elektricitet och radioaktivitet, Behöver inte mat, vatten eller syre, Förmågor från låg mental balans
FÄRDIGHETER: Klättra 15, Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Tunga vapen 16, Undvika 16, Dolkar 20, Krossvapen 20, Piskor och kedjor 20, Slåss utan vapen 22, Gömma sig 10, Leta 10, Förhörsteknik 10, Köra bil 10
UTRUSTNING: Batonger, Kedjor
HEMORT: Drömläger S-17

Quisquiler

Quisquilerna föds i de underjordiska tunnelsystemen där Metropolis möter Inferno. De ser ut som vattenskadade, uppsvällda lik som har smält samman med skrot och avfall ur kloaksystemet. Alger och parasiter växer ut ur deras kroppar. Halvt sönderfrätta metalldelar och halvsmält plast är fastväxt i deras uppsvällda kött.
PERSONLIGHET: De saknar annan drivkraft än att äta och växa. De anfaller allt som rör sig.
ROLLSPELSTIPS: Spela zombie.

RÖR	10	UTS	2
STY	12	EGO	8
TÅL	15	UPP	15

LÄNGD: 170 cm
VIKT: 120 kg
SINNEN: Ser obehindrat i mörker
FÖRFLYTTNING: 5 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

NATURLIG RUSTNING: 1

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 15 (Skr 1-8, ls 9-14, as 15-22, ds 23+), Bett 12 (Skr 1-7, ls 8-13, as 14-19, ds 20+)

HEMORT: Underjorden

ANTAL: RP+5

Drömkannibaler

I skuggorna bland ruinerna i drömmens Leningrad gömmer sig drömkannibaler. De är människor som är magra som skelett, bara ett tunt hudlager täcker benet. Deras skallar är deformerade med utdragna bakhuvuden och grova, framskjutna käkar som på ett rovdjur. Ögonen brinner febrigt långt inne i skallen. De rotar runt i ruinerna på jakt efter något ätbart. Några är beväpnade med käppar eller yxor, andra rotar med bara händerna.

PERSONLIGHET: Drömkannibalerna drivs av en enda sak: hunger. De slukar allt organiskt material i närheten av.

ROLLSPELSTIPS: Tugga långsamt med käkarna och stirra på spelarna med hunger i blicken.

RÖR	12	UTS	5
UPP	15	STY	12
EGO	12	TÅL	9
KAR	5		

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 45 kg

SINNEN: Dras till värmen från levande kroppar.

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 75

FÄRDIGHETER: Gömma sig 12, Jaga 15, Smyga 12, Spåra 15

ANFALLSSÄTT: Bett 12 (Skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), Klor 15 (Skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+)

HEMORT: drömmens Leningrad

Köldsjälar

Köldsjälarna rör sig genom drömmens Leningrad och sprider en isande kyla omkring sig. De ser ut som vålnader, vagt människolika men halvgenomskinliga som om de var skapade av dimma eller skuggor. De håller en temperatur nära absoluta nollpunkten och utstrålar en kyla som känns som en isande bris på långt håll. De rör sig till synes planlöst, men söker sig i själva verket alltid mot den varmaste punkten i närheten.

PERSONLIGHET: Köldsjälarna söker bara en sak: värme. De har inget medvetande om något förutom kölden som plågar dem.

ROLLSPELSTIPS: Darra våldsamt och krama om dig själv med armarna. Stirra på rollpersonerna med febrig blick och rör dig mot dem. Jämra lågt.

RÖR	6	UTS	6
UPP	—	STY	—
EGO	10	TÅL	(SPEC)
KAR	—		

LÄNGD: 170 cm

VIKT: —

SINNEN: Inga sinnen förutom värmekänslan som gör att de alltid söker sig till den varmaste punkten i närheten.

FÖRFLYTTNING: 3 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: —

SKADEKAPACITET: Köldsjälar kan bara förstöras av stark hetta. En värmekälla som håller en temperatur över 200° C drar till sig köldsjälar. De störtar in i värmekällan och förintas. Kvar blir bara ett sönderbränt mänskligt skelett. En fackla räcker för att sluka dem.

ANFALLSSÄTT: Köldsjälar slukar värme. När de kommer inom 1 meter från en människa börjar de dra värme från personen med en hastighet av 1 TÅL per stridsrunda. När tåligheten når noll kan inte offret fly. Om de kommer nära nog att röra ett offer drar de 2 TÅL i värme varje stridsrunda.

MAGI: ingen

HEMORT: drömmens Leningrad

ANTAL: 2-20

Föräldravarelser

I drömmens Leningrad möter rollpersonerna förvridna bilder av sina egna föräldrar. När de först möter dem tycker rollpersonerna att det är deras föräldrar. De är nästan tre meter långa, som om rollpersonerna var små barn i jämförelse. Varje rollperson ser sina egna föräldrar i varelserna. Efter en kort stund förvrids de till groteska karikatyrer av människor. Ögonen glider in i mörka hålor, munnarna blir dreglande käftar, händerna får långa klor av stål.

PERSONLIGHET: Varelserna betraktar verkligen rollpersonerna som sina barn, som de måste bestraffa på grymmast möjliga sätt för att de ska bättra sig.

ROLLSPELSTIPS: Tala som till ett barn, men med en lätt hysterisk underton i rösten. Håll spelarna i handen eller på axeln.

RÖR	20	UTS	3-10
UPP	10	STY	30
EGO	15	TÅL	27
KAR	5		

LÄNGD: 160-300 cm

VIKT: 50-200 kg

FÖRFLYTTNING: 10 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +8

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 165

FÖRMÅGOR: Befallande röst

FÄRDIGHETER: Gömma sig 20, Leta 20, Slåss utan vapen 20, Smyga 20

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 30 (Skr 1-8, ls 9-14, as 15-22, ds 23+)

HEMORT: drömmens Leningrad

Dröminkarnat av Chagidiel

Inkarnaten är en kortväxt och svartmuskig, grotesk fet man i 40-årsåldern. Han är klädd i en illa sittande, svart syntetkostym av östeuropeisk modell med blankslitna armbågar. Det svarta håret hänger i långa testar och han är lätt orakad.

PERSONLIGHET: Inkarnaten kan vara insmickrande och charmerande om han vill. Han vill släcka alla drömmar och förhoppningar hos sina offer. Han försöker överföra känslan av att allt är hopplöst, att det är lika bra att ge upp och låta sig kuvas.

ROLLSPELSTIPS: Var övermodig och nedlåtande. Håll huvudet högt och le föraktfullt. Spela vänlig, men med en hotfull underton.

RÖR	50	UTS	4
UPP	30	STY	50
EGO	50	UTB	50
TÅL	60	KAR	60

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 85 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett. Ser i totalt mörker.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

13 skråmor = 1 lätt sår
12 lätta sår = 1 allvarligt sår
10 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar 3 dödliga sår innan han dör

UTHÅLLIGHET: 330

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan –50 och –100. Egoslag för att undgå kontrollen, Ser magi och auror, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Akrobatik 30, Drömkonst 200, Förföra 50, Förhörsteknik 70, Krossvapen 40, Gömma sig 40, Hypnos 30, Leta 40, Piskor och kedjor 40, Skådespela 50, Slåss utan vapen 40, Smyga 40, Tortyr 80

ANFALLSSÄTT: slåss vanligen obeväpnad, med kedjor eller käpp.

MAGI: Drömmens skola 50: Se genom drömmen 30, Manipulera dröm 30, Åkalla drömvarelse 30, Binda drömvarelse 30, Driva bort drömvarelse 30, Drömvandring 30, Skapa/upplösa dröm 30

HEMORT: Chagidiels dröminferno



Du kan spela de första händelserna i det här kapitlet samtidigt som rollpersonerna har drömmarna i kapitel tre. Det beror på hur mycket du tror dig kunna hantera utan att trassla till det och på vilken väg rollpersonerna har valt i handlingen. Om de besöker sjukhuset i Frankfurt an der Oder innan de gör närmare efterforskningar kring Germanische Gemeinschaft hamnar förmodligen de två händelseförloppen parallellt.

Tidningsrubriker När de tre ryssarna har dödats i Purgatovs villa slås historien upp stort i skvallerpressen. Rollpersonerna blir troligen efterlysta, misstänkta för mord. Det antyds i pressen att de har brutit sig in i Purgatovs villa och förövat någon form av brutalt ritualmord. Experter på psykotiska massmördare uttalar

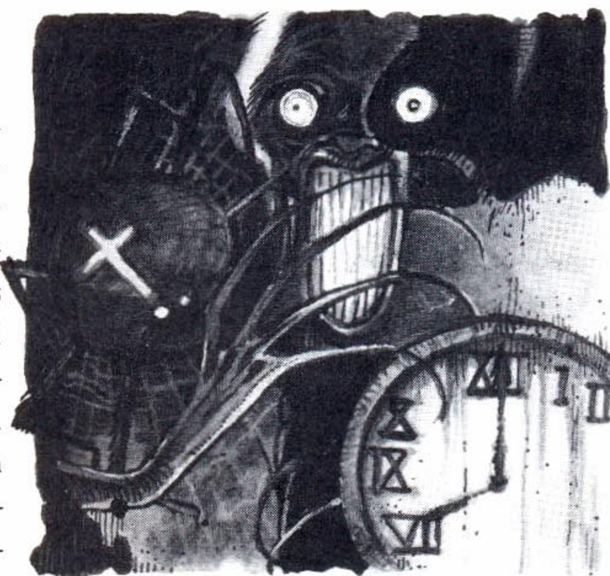
Tysk höst

sig i tidningarna och säger att det är ett skolexempel på ritualmord.

Samtidigt börjar tidningarna rota i de tre ryssarnas förflutna. Ryssarnas gamla vänner ser ingen anledning att skydda sina döda kompanjoner om det innebär en risk för dem själva. Anton Mahlers förflutna i Stasi avslöjas. Tidigare censurerade artiklar om Purgatovs maffiakontakter publiceras. Men det framställs ändå hela tiden som om de tre ryssarna hamnat i dåligt sällskap, träffat några psykotiska dårar och blivit mördade.

Tre dagar efter de tre ryssarnas mord har tidningarna stora rubriker: "Ritualoffrens miljoner går till högerextremister".

Tidningen har lyckats ta reda på att alla tillgångar från Mahlers och Purgatovs affärsverksamhet överförs på en organisation som kallas Germanische Gemeinschaft och utan överdrift kan beskrivas som högerextremistisk och totalitär. Det antyds att de testamenten som ligger till grund för överföringen är förfalskade eller har författats under hot. Artikeln illustreras med en bild från ett rivningshus i östra Berlin. I bakgrunden står en hop unga män i militärjackor och stirrar under lugg. Närmare kameran står två personer som rollpersonerna känner igen: Filip Kramer och Alexi Schliesinger, mannen som försökte mörda dem på ryssarnas uppdrag. De två är inbegripna i ett livligt samtal med en tredje man (det är Leo Freunde).



EXPERTER PÅ PSYKOTISKA MASSMÖRDARE UTTALAR SIG OCH SÄGER ATT DET ÄR ETT SKOLEXEMPEL PÅ RITUALMORD.

Bildtexten lyder: "Ritualmördade heroinisten Filip Kramer hade nära kontakter med den extremistorganisation som nu får överta 38 miljoner D-mark ur de mördades kvarlåtenskaper."

En tidning ägd av Thomas Liedner (en av medlemmarna i den inre cirkeln, närvarande vid ritualen hos Purgatov) antyder att de tre ryssarna varit utsatta för utpressning från högerextremistiska grupper och att detta skulle ha lett till att de så småningom blev mördade.

Germanische Gemeinschaft

Spelledarens bakgrund Germanische Gemeinschaft är en gammal organisation med rötter i det tyska nazistpartiet under kriget. Det grundades som en sällskapsklubb för övervintrade nazistfunktionärer. Då hette sammanslutningen Berlins historiska sällskap.

Under 50-talet förde sällskapet en tynande tillvaro, med ett hundratal medlemmar och oskyldig verksamhet som möten, utflykter och bridgekvällar.

På 60-talet började nya medlemmar strömma till, yngre människor intresserade av nazistisk ideologi. Myndigheterna uppmärksammade att sällskapet började politiseras. De gamla medlemmarna insåg att deras rykte hotade att fläckas. De rensade bland de nya och slängde ut alla som kunde hota sällskapets rykte och ställning hos myndigheterna. Utbrytarna, huvudsakligen unga män med nazistiska sympatier, grundade Germanische Gemeinschaft 1971. Sammanslutningen var helt underjordisk och okänd för myndigheterna. Den hade en sektlik karaktär och var organiserad i celler utan kännedom om varandra som svarade inför en ledare. Under 70-talet odlade Germanische Gemeinschaft drömmar om ett maktövertagande i Östtyskland. Man genomförde ett antal terrordåd mot partilokaler och företag. I mitten av 70-talet var samtliga i ledningen efterlysta. Trots det ökade medlemstillströmningen. Sammanslutningen tog allt mer form av ett underjordiskt parti med partiledning och ideologiskt program.

1981 hotades hela partiet av utplåning när 20 personer ur ledningen fängslades. Polisen inledde en framgångsrik utrensningskampanj mot cellerna. Men partiet räddades mirakulöst när viktigt bevismaterial försvann och ledande poliser i utredningen omplacerades. De 20 fängslade frigavs.

Partiet räddades av poliskommissarie Ernst Vogel, i själva verket en razid från Inferno. Han ansåg sig kunna utnyttja Germanische Gemeinschaft för sina egna syften. Efter krisen omstrukturerades partiet med Vogel i toppen. Under Ernst Vogel utvecklades Germanische Gemeinschaft till en halvkriminell organisation med terrordåd och vapensmuggling på dagordningen. Nya medlemmar rekryterades från Östberlins betongförorter. Den gamla cellstrukturen luckrades upp och organisationen delades in i en politisk, mer raffinerad del som sysslade med terror och en kriminell del som mer och mer blev en ren brottsorganisation.

1982 möttes Ernst Vogel och Nigel Hartcombe. De två fann sig ha mycket gemensamt och organiserade ett samarbete mellan Germanische Gemeinschaft och Slaviska förbundet. Germanische Gemeinschaft fick tillhandahålla torpeder, in-

brottstjuvar och livvakter åt förbundets ledning när så krävdes. Åtskilliga medlemmar försvann eller förvreds i magiska ceremonier ledda av Kramer och Hartcombe. Under hela 80-talet växte Germanische Gemeinschaft och knöt kontakter med nynazistiska och rasistiska grupper i Sovjet och Västtyskland. Man började medvetet beväpna sig och handla med vapen från Sovjet genom broderorganisationen Slava.

Vid återföreningen synliggjordes Germanische Gemeinschaft. Organisationen skaffade en öppen lokal i Prenzlauer Berg och började bedriva politiskt arbete. Den kriminella verksamheten spreds ut över det forna Östtyskland, där en underbemannad polis stadd i förändring inte kunde göra mycket för att hindra dem.

Nu är Germanische Gemeinschaft en av Tysklands starkaste extremhögerorganisationer med kontakter över hela världen. Man omsätter stora pengar i droger och vapen. Ernst Vogel använder pengarna för att köpa upp rättsväsendet i det forna Östtyskland och skaffa sig en solid maktbas.

Germanische Gemeinschaft 1991

SYFTE OCH IDEOLOGI: Rörelsen syftar till att utvidga sin egen makt i Tyskland, minska förbundsdagens makt, ta kontroll över så stora delar av rättsväsende och polismakt som möjligt i det forna Östtyskland, slänga ut alla invandrare och inrätta en militärstat med hjälp av vapen från Sovjet och pengar från knarkindustrin.

STORLEK: Germanische Gemeinschaft i Berlin har 250 medlemmar knutna till den närmaste kretsen och cirka tio gånger fler sympatisörer som deltar i verksamheten mer tillfälligt. Ute i det forna Östtyskland finns ytterligare ett par tusen medlemmar.

ORGANISATION: Rörelsen är toppstyrd från Berlin och huset på Lychenerstrasse där Ernst Vogel håller till. Alla pengar fördelas därifrån. Alla order går ytterst ut från Vogel. Mindre grupper kan utföra egna aktioner, men lever i ständig skräck för att göra något som upprör Vogel och straffas för det.

LEDARE: Ernst Vogel är oinskränkt ledare för rörelsen. Vid sin sida har han en "adjutant", Leonard Freude, som sköter det praktiska arbetet och tar stötarna om polisen och myndigheterna ger sig på rörelsen. Under de två finns fem högre ledare. En är bokhandlaren Reinhold Messner. De övriga är Krister Blühme, Albert Schossel, Georg van der Verder och Angelica Göttringer. Alla fem är i 40-årsåldern och ger ett välordnat, disciplinerat intryck fjärran från förvirringen bland de andra medlemmarna.

MEDLEMMAR: Huvuddelen av medlemmarna kommer från nedgångna förorter runt Berlin, eller från de mest nedslitna innerstadskvarteren. De har ingen utbildning, ingen möjlighet att få ett jobb och ingen plats i den enade tyska staten. Nästan alla medlemmar är män mellan 15 och 40 år.

RESURSER: Germanische Gemeinschaft finansieras av handel med vapen och droger. Rörelsen har tillgång till mycket tunga vapen. Vogel har dessutom köpt upp delar av polisen i östra Berlin och kan utföra uppseendeväckande aktioner utan att råka illa ut.

GEOGRAFISK UTBREDNING: Berlin är centralorten, men rörelsen finns över hela östra Tyskland.

LOKALER: Huvudlokalerna är det befästa huset på Lychenerstrasse. Medlemmarna håller dessutom till på ett halvdussin kaféer runtom i staden och på andra mötesplatser.

IGENKÄNNINGSTECKEN: Medlemmarna bär tyska armérockar från andra världskriget över jeans och t-shirts. Inom den inre cirkeln används kodade handslag för att skilja vänner från fiender.

METODER: Germanische Gemeinschaft är uppbyggt kring en våldsideologi. Våld är alltid en bra lösning på alla problem. Diskretion är inte rörelsens specialitet. Ernst Vogel skulle kunna smutskasta fiender eller få dem gripna av polisen, men det skulle aldrig falla honom in. Hellre öppnar han en port mot Inferno och släpper lös varelser som får angripa hans fiender.

ICKE-MÄNSKLIG ANKNYTNING: Ernst Vogel är en razid som ursprungligen kommer från Chagidiels inferno. Han har ingen direkt kontakt med sin herre och är inte medveten om att han ingår som en del i Chagidiels plan. Han tror att han handlar helt på eget bevåg.

ÖPPENHET: Efter återförenandet har Germanische Gemeinschaft helt öppet gått ut som en rörelse på yttersta högerkanten. Vogel överväger till och med att kandidera till valen i Berlin.

ANKNYTNING TILL ANDRA GRUPPER: Germanische Gemeinschaft samarbetar nära med Slava i Sovjet och med sovjetiska maffian. Man har också kontakter med högerextremistiska grupper i Västeuropa.

FIENDER: Hela det parlamentariska Tyskland är mer eller mindre fientligt inställt till rörelser som Germanische Gemeinschaft. De delar av polisen som inte är uppköpta skulle gärna sätta dit dem.

Tillgänglig information

Rollpersonerna kan lätt ta reda på en del om Germanische Gemeinschaft genom att leta igenom klipparkiv på tidningar. Rörelsen figurerar livligt i pressen. Före återföreningen står inte ett ord om organisationen. Den finns inte heller omnämnd någonstans i de östtyska arkiven, annat än i de Stasiarkiv som brändes i samband med östtyska regimens fall. Från 1990 finns desto fler artiklar.

Tidningsklipp "Nynazister i Öst" säger en rubrik från 13/3 1990. Den handlar om hur östtyska nynazister har kommit fram i ljuset efter återföreningen och skaffat sig en lokal i ett ockuperat hus i östra Berlin. En bild visar samma hus som Filip Kramer stod framför i den nya artikeln.

"Polisrazzia i GG-huset" är en rubrik från hösten samma år. Polisen har gått in för att söka efter vapen, men kommit ut tomhänt. "Vi är demokrater" säger en tredje rubrik från hösten -90. Någon vid namn Leonard Freude (rollpersonerna känner igen honom från bilden med Filip Kramer) uttalar sig och förnekar att Germanische Gemeinschaft skulle vara en ickedemokratisk organisation.

Tidningskontakter Kontakter med journalister på Berlintidningar ger en annan bild av organisationen. Samma journalister som försökte binda Slaviska förbundet vid ritualmord och maffiametoder har fått artiklar om Germanische Gemeinschaft stoppade. Ett lyckat Kontaktnät: journalister eller en väldigt förtroendeingivande övertalning kan få journalisterna att tala. Günther Spasnick på Berliner Allgemeine arbetade på en hel artikelserie om Germanische Gemeinschafts handel med vapen. Han är säker på att vapen sprids över hela Europa via organisationen. Ett mord mellan motorcykelgäng i danska Christiania förövades enligt honom med en rysk AKM som förmedlats av Germanische Gemeinschaft. "Men någon köpte sig till tystnad. Det är stora pengar bakom det här. Folk har försvunnit. Polisen lägger ned utredningar. Jag har själv blivit hotad. Jag rotar inte mer i det här. Det är inte hälsosamt", säger Günther.

Poliskontakter Polisen är mycket förtegen om Germanische Gemeinschafts verksamhet. Rollpersonerna får intrycket att det absolut inte är något man talar om. De måste ha Kontaktnät: polisen för att över huvudtaget få någon att säga något. "Det där är känsligt. Det finns folk som jobbar på det, för att få fram bevis som inte går att knäcka. Vi tror på kontakter med organisationer i Sovjet. Men det finns höjdare i huset som har förbjudit alla såna undersökningar. Lagt locket på. Ingen kan gå ut och säga att han jobbar med det, om ni förstår", säger en polisman om rollpersonerna kan hitta någon som är beredd att tala.

Germanische Gemeinschafts högkvarter

Germanische Gemeinschaft har sina lokaler på Lychenerstrasse i östra Berlin. Det är ett gammalt, halvt raserat hus som omges av mer eller mindre upprustade byggnader. På båda sidor om huset ligger ödetomter som egentligen skulle bebyggas, men nybyggnationen har inte kommit igång efter politiska påtryckningar från partiet.

Runt huset löper ett stängsel av taggtråd förankrad i oljefat fyllda med sten. Två portar i stängslet finns, en framför ingången på framsidan och en mot gården. På den öppna platsen bakom huset står två isärplockade bilvrak.

Ungefär halva dygnet finns 1T5 vaktposter vid portarna, men när något band spelar i puben och fram på småtimmarna på natten står portarna obevakade. På dagarna finns upp till 50 medlemmar och sympatisörer till Germanische Gemeinschaft i huset. Nattetid sjunker antalet till mellan 15 och 25. Det anges ingenstans officiellt att det är här rörelsen finns, men alla känner till det. Huset har dessutom en pub som besöks av högerextremister och av arbetslösa från kvarteren runt huset. Det finns flera sätt att ta sig in. Enklast är att klä sig rätt och komma in i sällskap med rätt personer. Det är ingen sluten klubb. Alla möjliga människor kommer hit för att ta en öl. Större problem får de om de ska se sig mer noga omkring eller ge sig upp på övervåningen där Germanische Gemeinschafts egentliga medlemmar och ledare håller till. För att lyckas med det kan de infiltrera, om de lyckas få fram rekommendationer från högerextremister utomlands eller i andra tyska städer. De kan vara förfalskade, bara de verkar någorlunda riktiga.

Infiltrationen lyckas så länge de pratar med vanliga medlemmar i organisationen. De kan bli inbjudna till privata fester som Nicholas Kramer ordnar för sina vänner. Men deras aldrig så väl fabricerade alias och rekommendationer faller platt så snart de presenteras för Ernst Vogel. De tre märkta rollpersonerna ser att Vogel är en razid, och Vogel ser tydligt att de tre bär Chagidiels märke. Han blir vettskrämd och försöker till varje pris döda dem.

De kan också smyga sig igenom huset vid någon tidpunkt när bevakningen är som sämst, lämpligen mycket tidigt på morgonen när alla sover. Då kan de bryta sig in och smyga runt. Om de har rätt klädsel kan de klara sig förbi vakter och folk som vaknar genom att hävda att de är någons kompis. Kommer de upp på översta våningen och ser ut som vanliga nynazister blir de bara bortkörda. Om de ser ut som avancerade kommandosoldater går larmet och alla vaknar.

Det sämsta sättet att undersöka huset är att rusa in med vapen i hand. Det leder antagligen till blodsutgjutelse och till att polisens anti-terroristkommando rycker ut. Polisen slåss på Germanische Gemeinschafts sida mot rollpersonerna, som ju har gått till angrepp mot huset. Använd de värden för poliser som finns i slutet av bok ett.

Samtal med nynazisterna Om rollpersonerna klär ut sig och talar som nynazister kan de lätt slå sig i slang med medlemmar och sympatisörer som sitter i puben på kvällarna. De flesta är berusade och säger mer än de borde.

Om rollpersonerna leder in samtalet på vapenleveranser drar alla närvarande upp sina pistoler för att förevisa dem. De kan inte låta bli att skryta.

"Det är mest rysk smörja vi får in genom det där samarbetet med ryssarna. Det är sånt som de inte vill ha själva. Jag tror de prackar det på oss för att kunna marschera in sen, när de har tagit över Ryssland. De vet att vi inte kan försvara oss med såna där prylar. Det är bättre med tyska grejor", säger en och klappar sin Heckler & Koch.

"De vill ha västvaluta, det är därför de säljer alla sina vapen. Sen anfaller araberna därnerifrån vad det nu heter och så kan de inte försvara sig", säger en annan.

Ingen försöker dölja det faktum att de har tillgång till stora mängder vapen som smugglas in från Sovjet genom "kamratorganisationen".

Narkotikaaffärerna är svårare att få fram något om. Om rollpersonerna undrar var man kan köpa är det inget problem. De hänvisas till Messner i bokhandeln. Men vill de veta varifrån knarket kommer breder en pinsam tystnad ut sig. Någon mumlar något om "från Toxic" innan de andra tystar honom.

När samtalet är som ivrigast öppnas plötsligt dörren från spelrummet och Leo Freude kommer ut. Det blir fullständigt tyst. Alla tittar ned i glasen och de som talade med rollpersonerna drar sig undan.

Freude går fram till rollpersonerna och frågar dem vad de är för några. Om de har en rimlig förklaring rycker han på axlarna och går vidare mot övervåningen. Om de stakar sig och verkar misstänkta slår han sig ned vid deras bord, nickar åt några medlemmar att omringa dem och börjar fråga ut dem. Lyckas rollpersonerna någorlunda hålla masken blir de bara utslängda. Häver de ur sig något riktigt dumt släpas de upp till Vogel för närmare utfrågning. Där blir deras verkliga identiteter pinsamt uppenbara och Vogel angriper omedelbart. Leo Freude hjälper honom. Alla andra retirerar inför något som de inte förstår och inte vill ha något med att göra.

Karta över högkvarteret

BOTTENVÅNINGEN

1. HALL. Porten leder in i en låg hall med gråvita väggar. Rakt fram finns trappor upp och ned. En korridor fortsätter till höger genom huset fram till en låst bakdörr mot gården. Allt är mycket slitet, ett förfallet rivningshus.

2. KAFÉ. Udda kafébord trängs i rummet. På ett bord mot väggen står tre kaffetermosar och tallrikar med kakor och bullar. På en griffeltavla står dagens rätt. Dagtid sitter ett tiotal anhängare och medlemmar här och fikar eller äter. Om några främlingar kommer in ser de misstrogna ut och frågar vad de är för några, särskilt om främlingarna ser "fel" ut. Kaféet öppnar 07.00 och stänger 19.00. Nattetid är dörren låst. En kofot och lyckat styrkeslag eller dyrk och Inbrottsteknik får upp den.

3. KÖK. Ett gammalt kök med gasspis från 50-talet och nedslitna bänkar och skåp. En nyare frys står uppställd mot väggen. I skafferiet finns halvruttna matvaror. Heinz, en mager man i 30-årsåldern med kortklippt hår och Rosalyn, en kraf-

tig 40-årig kvinna sköter köket. De är tystlåtna och buttra.

4. PUB. Puben är öppen från 19.00 till morgonen. Efter nio på kvällen är det fullt här. Räkna med 20+3T10 nynazister. Vid två börjar det tunna ut igen, till mellan 10 och 20 gäster. Längs väggen finns några bord med sittplatser. Annars står alla vid bordsskivor som hålls uppe av oljefat. På torsdagar och lördagar spelar band som har anknytning till rörelsen. De flesta som kommer hit är anhängare, men inte medlemmar av Germanische Gemeinschaft. Puben är känd för sina våldsamma slagsmål. Det är bråk här varje kväll. Alla som ser det minsta fel ut eller inte är kända av stamgästerna konfronteras, men de flesta av nynazisterna är fega och backar om de riskerar att få stryk.

5. BAR. Baren sköts av en två meter lång, fet medelålders man klädd i kamouflageuniform. Han är pratsam och kan skvallra om allt och alla om han inte fås att bli misstänksam. Öl och hembränd sprit säljs billigt. Hasch finns att köpa under disk. När det blir för bråkigt drar bartendern fram en Spas hagelbössa från under disken och avfyrar den upp i taket.

6. TOALETT. Toaletten är oerhört smutsig och stinker som en kloak. Pubgästerna föredrar att gå ut på gården för att uträtta sina behov.

7. LAGER. Här finns extra bordsskivor och stolar, tomflaskor som inte har pantats och järnrör, flaskor och sten som kan tillgripas av gästerna om något rivaliserande gäng eller polisen skulle storma.

8. SPELRUM. Dörren till rummet är stängd och bevakas av en ung man (värden och beväpning som nynazist). Rummet är möblerat med tre bord och stolar. Fönstren är täckta av tjocka, grågula gardiner. Här inne håller verkliga medlemmar av Germanische Gemeinschaft till och spelar bort stora summor pengar på kort. Leonard Freude finns här mellan 23.00 och 03.00 på natten. Den som kan bevisa att han har pengar att spela för släpps in, men löper en allvarlig risk att rånas om han inte även kan bevisa att han är någon man inte ska bråka med.

9. SAMLINGSRUM. Väggarna är tapetserade med affischer och planscher. Längs väggarna finns bänkar och mitt i rummet finns ett bord fyllt med tidskrifter och tomma ölflaskor. Det är oftast tomt här.

10. BOKHANDEL. Bokhandeln säljer högerpolitiska skrifter och tidskrifter, militära tidskrifter och vapentidningar och mer obskyra skrifter utgivna av satanistiska och extrema ockulta grupper. Svart sols hela utgivning finns att köpa här. Allt är ordnat under ämne och i bokstavsordning i bokhandelns hyllor. Under disk kan man dessutom köpa hasch, amfetamin, heroin och tunga vapen om man känner till de rätta kodorden och verkar pålitlig. Rollpersonerna kan lätt skaffa sig illegala vapen här. Bokhandelsföreståndaren Reinhold Messner är en gammal vän till Leonard Freude och har stor inflytande över Germanische Gemeinschafts verksamhet. Han är en vältränad 40-åring med kortklippt mörkt hår, klädd i svart uniform och mörka spegelglasögon. Han talar länge och initierat med alla som visar något intresse för högerextremistisk totalitär politik och ideologiska frågor. Han har en Glock 19 liggande under disken och skjuter ett varningsskott med den om någon bråkar. Misstänker han att något är fel skickar han upp bokhandelsbiträdet, en kuvad yngling, för att hämta Freude eller Vogel. Bokhandeln har öppet 11.00 till 20.00. Efter stängningsdags går Messner och stökar ytterligare en timme, sedan låser han. Dörren kan öppnas med en kofot och lyckat styrkeslag eller med dyrk och lyckat Inbrottsteknik

11. LÄSRUM. Reinhold Messner har också inrättat ett läsrum, där han förgäves försöker få medlemmarna att delta i litterära och ideologiska studiecirklar. Få är intresserade. För det mesta ligger någon bakfull man och sover i soffan. Här finns tre soffor grupperade kring ett lågt bord. Väggarna är täckta av vimplar, emblem, fotografier och affischer.

12. TRYCKRUMMET. Rummet domineras av en gammal fotosättningsmaskin i ena hörnet och en uråldrig och nedoljad offsetmaskin i det andra. Golvet är bestrött med svartfläckiga papper. I hyllor längs väggarna finns papper och mer eller mindre lyckade tidskriftstryck. Här trycks flygblad och enkla tidningar som sprids av rörelsens medlemmar. Ett par nedoljade medlemmar i smutsiga overaller håller till här och försöker få maskinerna att fungera. De är här 11.00 till 19.00. Efter sju på kvällen står rummet tomt.

13. SKRIVRUMMET. Här författas flygblad och enkla tidskrifter på två gamla elskrivmaskiner. Två gamla skrivbord och en nedsutten soffa utgör möbleringen. Hermann Kronenberg, den tonårige redaktören för tidskriften "Tysk vår" bor på soffan i rummet. Hans ägodelar ligger utspridda över rummet.

Han går ständigt klädd i säckiga byxor med hängslen, nätundertröja och en Smith & Wesson Magnum M19 i axelhölster (värden som en nynazist). Tre kompletta årgångar av Tysk vår finns arkiverade i pärmar i en plastkasse på golvet. En genomgång av dem ger exakta tidpunkter för när Leonard Freude och Ernst Vogel har rest till Sovjet och träffat företrädare för Slava och när Slavamedlemmar har besökt Berlin.

14. SKJUL. I skjulet på gården förvaras mekaniska verktyg och reservdelar till bilar och motorcyklar.

FÖRSTA VÅNINGEN

1. HALL. Hallen ser lika förfallen ut en trappa upp som på bottenvåningen. Fuktskadorna bildar mönster i taket. Tapeterna flagnar. En trappa fortsätter upp. Den vaktas av två nynazister som inte släpper upp någon utan uttrycklig order uppifrån. De går dock att muta med 100 mark eller prata sig förbi om rollpersonerna är tillräckligt slängda i käften.

2. SOVSAL. Tolv medlemmar i Germanische Gemeinschaft bor här. De sover mellan tre på natten och elva på morgonen. Resten av tiden finns ett par medlemmar här. Salen är ett gammalt matrum med två kakelugnar och gipsstuckatur i taket som är på väg att falla ned. Golvet är en repad och fuktskadad parkett täckt av kartonger, liggunderlag och sovsäckar. Invånarnas tillhörigheter ligger spridda över golvet och samlade i kartonger. Fyra revolvrar S&W Magnum m 19 ligger bristfälligt gömda under sovsäckar och i kartonger tillsammans med enstaka patroner.

3. EXPEDITION. Germanische Gemeinschafts halvhjärtade försök att erkännas som ett seriöst parti har inneburit att Ernst Vogel har anställt en receptionist. Kansliet består av två rum: en expedition och ett kontor. Expeditionen sköts av Christine Schönbaum, en kvinna i 30-årsåldern som sympatiserar med rörelsen. Hon är kort och ljushårig, klädd i jeans och tröja. Hon tillbringar mesta tiden med att sitta och läsa och dricka kaffe. Kommer någon för att fråga om rörelsen överlämnar hon en broschyr. Om någon frågar efter Freude eller Vogel, eller ställer ingående frågor om Germanische Gemeinschaft, väcker hon någon av medlemmarna i sovsalen och skickar upp dem på övervåningen att hämta någon ur ledningen. Schönbaum är på expeditionen mellan 11.00 och 17.00. När hon går låser hon dörren. Den kan öppnas med en fällkniv.

4. KONTOR. Två skrivbord med en elskrivmaskin och en persondator utgör kontoret. Här finns en kontorist, Heidi Schmidt. Hon är handplockad av Ernst Vogel själv för att reda ut bokföring och papper. Heidi är en kort, satt kvinna i 50-årsåldern som avfärdar alla frågor med att hon ingenting vet och bara är där för att det är så svårt att få tag i bra kontorsjobb. I sjäva verket är hon en tämligen kompetent dödsmagiker med för Vogel värdefulla kunskaper i bokföring. Hon är på kontoret mellan 08.00 och 17.00 med lunch mellan 12.00 och 13.30. Så länge hon finns i rummet låter hon ingen, under några som helst omständigheter, titta på några papper utan Vogels uttryckliga medgivande. När Schmidt går låser hon dörren. Den kan öppnas med en kofot och ett lyckat styrkeslag, eller med dyrk och ett lyckat slag för Inbrottsteknik

5. SKRÄPRUM. Möbler som blev över när Germanische Gemeinschaft tog över huset har fösts ihop i det här rummet. Gamla soffor, bord och stolar står staplade med vita skynken över.

6. BAD. Ett badkar och en väggfast dusch tar upp rummet. Kaklet är sprucket och det är mögligt, fuktskadat och smutsigt.

7. TOALETT. Något renare än toaletten på bottenvåningen.

8. KRAMERS RUM. Nicholas Kramer är ledare för de medlemmar som bor på första våningen. Han har tillskansat sig ett eget rum, där han bor tillsammans med sin flickvän Beate. Möbleringen består av ett bord fyllt av skräp, en tom bokhylla och två sovsäckar på liggunderlag. I ett gevärsfodral i bokhyllan ligger en oladdad Kalasjnikov AKM. Väggarna pryds av affischer, svartvita fotografier, tidningsurklipp och en samling med tio olika armédolkar från hela världen. Nicholas och Beate är bara här på nätterna. Annars står rummet tomt.

9. FÖRRÅD. Överblivna möbler, färgburkar, verktyg och redskap är inslängda huller om buller.

10. RADIO NYA TYSKLAND: REDAKTION. En gammal ljudanläggning står vänd in mot glasväggen som vetter mot radiostudion. Tre skrivbord med rullbandspelare och skrivmaskiner fyller upp resten av radiostationens redaktion. Radiostationen drivs bara delvis av Germanische Gemeinschaft. Flera andra nynazistiska och rasistiska organisationer deltar också i sändningarna. Stationen betecknar sig själv som "obe-

roende" och hävdar att den bara hyr lokalerna av Germanische Gemeinschaft. I själva verket kontrollerar ledningen för rörelsen allt som sänds. Stationen sänder dygnet runt, men mest musik. Den är bara bemannad på kvällarna mellan 17.00 och 24.00. Chefen för stationen heter Gerd Kröcher och tillhör Vargarna, en rasistisk sammanslutning i västra Berlin. Han finns bara i huset när han är på radiostationen. Flera medlemmar i Germanische Gemeinschaft hjälper till med radiosändningarna. Reinhold Messner är ofta här. När stationen är obemannad är dörren låst. Det krävs kofot och ett lyckat styrkeslag eller dyrk och Inbrottsteknik för att komma in.

11. SÄNDNINGSSTUDIO. En provisorisk men funktionell radiostudio isolerad med plattor på väggarna. Ett bord med en mikrofon är enda utrustningen.

12. RADIOARKIVET. Radio Nya Tyskland har ett imponerande arkiv med egna och andras radioprogram rörande högerextremistisk politik, nynazister, rasistiska rörelser och över huvudtaget politik på högerkanten i Tyskland.

ANDRA VÅNINGEN

1. HALL. Här är bättre underhållet än på de nedre våningarna. Tapeterna är lagade. Golvet är täckt av mattor. På väggarna finns litografier från tyska fältslag genom tiderna. Trappan fortsätter inte upp.

2. VAKTRUM. Rummet är möblerat med två bord och sex stolar. Det är välordnat och nystädat. Det finns en kakelugn i ena hörnet. Oljemålningar från 1800-talet som kan vara en del av inredningen innan Germanische Gemeinschaft kom hit, pryder väggarna. Rummet har två fönster. Framför ett av dem står en MG3 kulspruta monterad (Skr 0, ls 0, as 1-5, ds 6-9, 3xds 10-18, 5xds 19+). Här finns två vanliga nynazister och en man ur ledningen, antagligen Krister Blühme. De håller utkik utåt mot gatan och vaktar rummet där de tre fångarna finns. Dörren till rummet med fångarna är låst.

3. FÅNGAR. Rummet är helt tomt frånsett två madrasser i ena hörnet. Här finns tre män, fjättrade med handklovar och klädda i byxor och undertröja. Alla tre är orakade och bär tydliga spår av misshandel. En av dem är Alfred Hausser. De andra är Ferdinand Neufeldt, en medlem som läckte ut rörelsehemligheter till pressen och väntar på en lämplig bestraffning, och Jürgen Seidelberg, medlem i den rivaliserande nynazistiska rörelsen i västra Berlin. Nycklarna till fångarnas handklovar har Leonard Freude på sin nyckelknippa.

4. ÖVERNATTNINGSRUM. Rummet är möblerat som ett vardagsrum med en soffgrupp, ett bord och en TV. Här finns också två sängar och några fåtöljer. En något sliten men välputsad kristallkrona hänger i taket. En stereoanläggning spelar stilla musik. Längs väggen finns en bokhylla med glasdörrar fylld med klassisk nazistisk och fascistisk litteratur. Vid ett av fönstren står en MG 3 kulspruta (värden, se ovan). Här övernattar ibland de fem som förutom Vogel och Freude utgör Germanische Gemeinschafts högsta ledning. Om rollpersonerna kommer hit på dagen är rummet tomt. Mellan 02.00 och 11.00 kan de hitta Messner, Blühme och Schossel här.

5. TOALETT. Rent och prydligt.

6. BAD. Ett sällan använt badrum av samma typ som på första våningen, men välstädat och rent.

7. KONFERENSRUM. Rummet domineras av ett väldigt matsalsbord omgivet av högryggade trästolar. Det hörde till den ursprungliga möbleringen i huset och har hållits i skick av Germanische Gemeinschaft. Över bordet hänger en kristallkrona och i hörnet står en kakelugn. I övrigt är det tomt. Ledningen använder rummet för överläggningar och enstaka privata fester. Vid fönstret står en MG 3 kulspruta. I rummet finns en vakt, framför dörren till vapenförrådet. Dörrarna till vapenförrådet och till Ernst Vogels rum är låsta.

8. FÖRRÅD. Förrådet innehåller lite matvaror, extra kläder och annat som medlemmarna anser sig behöva om de snabbt måste lämna huset och Berlin utan att hinna passera hemma. Här står också en överbliven soffa och en del städutrustning.

9. VAPENFÖRRÅD. Dörren är låst och reglad med en kedja. En nynazist står på vakt framför dörren, som kan öppnas med en dyrk och ett lyckat Inbrottsteknik eller med en rejäl kofot. Inne i förrådet finns en MG 3 kulspruta nedpackad i en låda tillsammans med 1000 skott (10 patronband à 100 skott). Här finns också 5 AKM med 5 magasin till varje, 8 Uzi med 3 magasin till varje, en Dragunov SVD och två lådor med vardera 12 splittergranater. En låda med tio skyddsvästar av kevlar finns också.

10. FREUDES RUM. Leonard Freude har en lägenhet på Schönhauserstrasse, men han övernattar ofta i huset. Hans rum är möblerat med en smal säng, ett skrivbord och två fåtöljer.

Gardinerna är alltid fördragna. Allt är minutiöst upplagt i raka rader och ger intryck av en pedantisk natur. På skrivbordet ligger papper i prydliga högar. På sängbordet ligger ett tiotal vapen- och motortidningar prydligt staplade.

11. VOGELS RUM. Ernst Vogel släpper aldrig frivilligt in någon främmande människa i sitt rum. Han bor i rummet och lämnar sällan huset. Dörren mot konferensrummet hålls alltid låst. Gardinerna för fönstren är fördragna. Det är alltid mörkt i rummet, Vogel behöver sällan ljus för att se. Ibland eldar han i kakelugnen som finns i ett hörn. Möbleringen består av en säng och ett bord. I två dokumentkorgar på bordet förvarar Vogel sin korrespondens. Här kan rollpersonerna finna meddelanden till och från Slava och ryssarna i Slaviska förbundet. Över sängstolpen hänger en AKM. Under sängen ligger en väska med moderna eldrivna verktyg avsedda för att användas vid obduktioner. Där finns också en gammal läderväska som innehåller uråldriga tortyrredskap och läderremmar avsedda för att fjättra någon till händer och fötter. Inga spår av blod eller våld finns i rummet (Freude städar oavbrutet). Vid en laboratorieanalys av verktygen, läderremmarna och rummet skulle man finna spår efter Freudes och ett tiotal andra personers blod. Vogel finns alltid på rummet. Om det blir strid eller bråk utanför kommer han ut. Så snart han ser rollpersonerna anfaller han. Han känner igen Chagidiels märke.



DET ÄR SAMMA TECKEN SOM FANNS INNEFATTAT I GOLVET HOS SASJA PURGATOV, ETT C MED ETT LITET KRYSS UNDER.

Ledtrådar hos Germanische Gemeinschaft

BOKHANDELN: Under disken finns åtta Makarov, två AKM, 250 gram hasch och en burk gröna kapslar med något oidentifierbart narkotiskt preparat. Vapnen kommer från lager på flygbas F 3 utanför Moskva. Det märker rollpersonerna om de antecknar numren och kontrollerar saken när de senare kommer till basen.

BOKFÖRINGEN: Schmidt håller på att bringa reda i rörelsens bokföring för att underlätta redovisningen gentemot Slava och andra samarbetspartners som har klagat på förvirrande uppgifter. I pärmar som står i bokhyllorna i rummet finns kvitton, leveransavtal, listor över leverantörer och köpare av droger och vapen och en bristfällig bokföring över verksamheten.

Ett lyckat Bokföring och redovisningsslag ger vid handen att rörelsen omsatte cirka 300 miljoner mark förra året, allt utom några 10 000 i svarta pengar. Alla med några kunskaper i bokföring inser att de varor som anges på kvitton och ordersedlar (trycksaker, maskindelar, konsultuppdrag) är orimliga med tanke på vilka summor som har omsatts. En leverantör som dyker upp mycket regelbundet och står för nästan halva omsättningen är Slava, Moskva. Stora köpare är "Toxic Kafé" på Würtemberg Straße och "Harmanns mekaniska" på Fogelberg Straße.

Ungefär halva bokföringen har förts in i datorn och kan köras ut över skrivaren eller plockas ut på diskett. Datorn har ett enkelt skydd som bryts av ett lyckat Datorkunskap med effekt 10 eller högre. Leverantörssedlar, ordrar och fakturor visar att Germanische Gemeinschaft dels är en mycket rik organisation, dels handlar mycket med Toxic Kafé, Slava i Moskva och Harmanns mekaniska. Det borde föranleda rollpersonerna att undersöka saken närmare. De stora affärerna med Slava borde vara tillräckligt för att så småningom locka dem till Moskva.

RADIOARKIVET: Vid en noggrann genomgång av arkiverade band hittar rollpersonerna en serie program från Sovjet där ledande personer inom Slava intervjuas. Framför allt är det en överste Leskov som talar om vikten av ett starkt, enat Ryssland och ett återupprättande av tsardömet.

ALFRED HAUSSER: Hausser undersökte Germanische Gemeinschaft inifrån när han greps för några dagar sedan. Delar av polisen tycker att det är väldigt underligt att varken knark eller vapen har hittats vid det tiotal polisrazzior som har gjorts i huset, trots att alla uppgifter talar för att stora mängder vapen och knark omsätts i byggnaden.

Hausser arbetar för en mindre del av Berlinpolisens narkotikarotel. Hans arbete hölls länge hemligt inom polisen, eftersom hans överordnade misstänkte att extremisterna hade varnats för polisrazziorna i förväg. Men Haussers uppdrag kunde inte heller hållas hemligt i längden. Någon på polisen avslöjade honom och han greps av nynazisterna. De väntar på rätt tillfälle att göra sig av med honom.

Om rollpersonerna befriar Hausser och överlämnar honom stiger deras aktier hos polisen åtskilligt. Hausser vet att droger har levererats från en bar vid namn Toxic Kafé. Han berättar det för rollpersonerna när de befriar honom.

ÖVRIGA FÅNGAR: Ferdinand Neufeldt och Jürgen Seidelberg är tacksamma om rollpersonerna befriar dem och räddar dem från Vogels bestraffningar och en säker död. Ferdinand Neufeldt kan ge dem adressen till knarkfabriken och vapenlagret. Efter viss övertalning är han beredd att vittna mot att polisen skyddar hans identitet. Han vet mycket lite om Germanische Gemeinschafts kontakter med Slava, annat än att vapnen som köps kommer från sovjetiska militärlager. Seidelberg föredrar att försvinna och gå under jorden så snart han släpps fri. Han har ingenting att säga.

UTFRÅGNING AV LEDARNA: Om rollpersonerna lyckas döda Vogel och besegra de övriga ledarna kan de fråga ut dem och Germanische Gemeinschafts verksamhet. Schossel kan tänka sig att samarbeta med polisen för att komma lindrigare undan. Freude, Messner och Blühme är mer hårdnackade och svarar bara på frågor under dödshot. Van der Verder och Göttringer befinner sig troligen inte i lokalerna. Om de gör det försöker de förhandla med polisen och förringa sin egen inblandning för att komma så lindrigt undan som möjligt.

Schossel kan berätta att Germanische Gemeinschaft har ett nära samarbete med ryska Slava. Tyskarna köper vapen från sovjetiska armélager genom Slava, säljer dem vidare till kontakter i Västeuropa och ger en del ersättning i västvaluta till Slava. Schossel är ganska säker på att Slava planerar en militärkupp. Han kan ge adressen till vapenlagret och till knarkfabriken.

VAPENFÖRRÅDET: Vapnen har tillverkningsnummer som rollpersonerna kan spåra till sovjetiska militärbaser när de kommer till Sovjet. Lådorna de ligger i är märkta "Harmanns mekaniska. Maskindelar."

VOGELS KORRESPONDENS: Ernst Vogel har flera brev som kan leda rollpersonerna på rätt spår. Ett av dem är skrivet på ryska och undertecknat med ett tecken som rollpersonerna känner igen. Det är samma tecken som fanns innefattat i golvet hos Sasja Purgatov, ett C med ett litet kryss under:

Bäste herr Vogel, , Moskva

(daterat tre dagar efter inkarnaternas frisläppande)

Fr o m dagens datum övertas högsta ansvaret för Slava och planeringen av framtida operationer av General Staski inom flygvapnet. Överste Leskov kvarstår som verkställande chef för Moskvasektionen och P 3. Jag förutsätter att samarbetet fortsätter lika tillfredställande som hittills. En större sändning planeras till slutet av november. Jag skulle uppskatta er närvaro i Moskva för att diskutera saken. Vi har stora gemensamma intressen.

General Staski

Ett annat brev är skrivet på tyska och undertecknat Filip. Det sändes tre dagar innan de tre ryssarna dog:

Käre Ernst!

Jag skriver för att be dig om en tjänst. Ett antal män har under flera veckors tid förföljt mig, först i drömmarna och sedan i den vakna världen. Jag fruktar att de är ute efter både mig och vännerna Mahler och Purgatov. Mycket tyder på att de redan har dödat en gammal bekant till mig, en kvinna. Jag tror det är ett försök att locka ut mig i ljuset. Troligen franska eller danska dödsmagiker. Jag vore mycket tacksam om du kunde hjälpa mig att röja dem ur vägen. Jag avlägger en visit för att diskutera saken närmare.

Filip

Harmanns mekaniska (vapenlagret)

Flera ledtrådar inne hos Germanische Gemeinschaft pekar mot Harmanns mekaniska, där vapen

levererade från Slava förvaras innan de säljs vidare inom Tyskland och till utlandet. Rollpersonerna kan också följa efter Reinhold Messner och två män som tar en grå skåpbil och åker för att hämta vapen ett par gånger i veckan. Leo Freude besöker också lagret ett par gånger i veckan för att kontrollera verksamheten.

Harmanns mekaniska är en grå lagerbyggnad i betong från tidigt 60-tal. Den ligger i ett område med hyreshus och kvarblivna industritomter vid Spree. Närmaste granne är ett lager som tillhör ett bryggeri. Mitt över gatan finns hyreskaserner. Huset har tidigare varit en mekanisk verkstad. I början av 80-talet blev det lager för mekaniska reservdelar till armén. Ernst Vogel lyckades manipulera registreringshandlingarna så att byggnaden hamnade utanför myndigheternas kontroll och kunde användas av Germanische Gemeinschaft.

Rollpersonerna kan smyga sig in i lagret utan större problem. Vakterna är inte särskilt uppmärksamma. Om det skulle bli skottlossning dröjer det en kvart tills polisen dyker upp. Det här är nedgångna kvarter där ingen reagerar i första taget. Vid ihärdig automateld dyker polisen upp redan efter tio minuter.

De kan också låtsas vara intresserade av att köpa vapen. I så fall måste de har en rimlig anledning till att de känner till vapenförsäljningen. Om de klär sig rätt, har mycket pengar i lösa sedlar och välbeväpnade livvakter kan de övertyga vakterna vid lagret om att de vill köpa. I så fall ringer vakterna efter Leo Freude som kommer för att genomföra affären. Om Freude har sett rollpersonerna tidigare hos Germanische Gemeinschaft kan det lätt ta en ände med förskräckelse.

1. GÅRD. Gården omges av ett plank krönt med taggtråd. En port bred nog för en lastbil leder in. Porten låses med en grov kätting från insidan. Det finns inga elektroniska larm. Innanför porten finns en liten vaktkur där en vakt sitter. En lucka kan öppnas ut mot gatan så att vakten kan öppna porten. Taket är på väg att rasa in. Betongen på gården är sprucken och trasig. En lastbil står oftast parkerad här.

2. LASTBRYGGA. En gammal, sprucken lastbrygga med tre portar in mot lagerbyggnaden. När lastning och lossning pågår står tre vakter på bryggan och håller uppsikt. Annars är den tom.

3. LAGERRUM. Rummet är byggt som lagerutrymme från början. De ursprungliga lagerplatserna finns kvar, även om stålbalkarna har rostat betänkligt. I en dammig glasbur i rummet finns ett litet kontor med ett skrivbord. En kaffebryggare står på bordet, men i övrigt tycks inte kontoret användas. Här förvaras vapen i lådor på lastpallar, märkta med avsändare och köpare. Det finns 50 lådor med vardera ett granatgevär, 50 lådor med vardera tio AKM och 200 lådor med ammunition här. Två 90 mm luftvärnskanoner finns också nedpackade i lådor märkta "Avs: Slava, Moskva" och "Mott: BSD, Paris". Det finns alltid tre vakter i lokalen (samma tre som finns ute på kajen när lossning pågår).

4. VERKSTADSLOKAL. Gamla svarvar, borrmaskiner och slipmaskiner står fortfarande kvar och rostar. Förmultnade lådor med verktyg och maskindelar ligger på golvet, som är täckt med rost. De minst förfallna maskinerna har reparerats och tycks användas för smärre arbeten. Vid dem står nya verktygslådor. I ett hörn står en någorlunda ny och fräsch gaffeltruck på uppladdning.

5. LAGERRUM. Ramper leder upp till lokalen, som tidigare var en verkstad. Nu har maskinerna rivits ut och den används som lagerrum för de känsligaste varorna. Här finns 10 lådor avancerad sprängutrustning, reservdelar till Hind-helikoptrar och stridsflygplan, tre lådor utrustning för radarspaning och 40 lådor som innehåller ett komplett luftförsvarssystem som påminner om Patriot-systemet. (Det är svårt för rollpersonerna att inse det utan att noga undersöka lådorna med lyckade Elektronik, Motorkunskap och Tunga vapen). Det finns två vakter i lokalen.

6. KONTOR. Ett skrivbord med en enkel skrivmaskin och några dokumentkorgar utgör hela kontoret. Allt är täckt av ett tunt lager damm. Kontoret används bara sporadiskt. Det finns ingen här hela dagarna. I pärmar som finns i hyllorna förvaras fraktsedlar och ordrar, primitivt kodade. Här finns listor över leverantörer och köpare som sträcker sig fem år tillbaka i tiden.

7. KONTOR. Ett skrivbord utan skrivmaskin utgör hela möbleringen. Rummet är täckt med damm. Det har inte använts på flera år.

8. TOALETT. Använda kanyler ligger slängda i en sopkorg bredvid toaletten. Det är tämligen skitigt.

9. FÖRRÅD. Urgammalt förråd av toalettpapper och kontorsutrustning. Det har uppenbarligen inte rörts på åratal.

10. LASTKAJ. En lastramp går ned till kajen vid floden. En halvt sjunken lastpråm ligger en bit nedströms. En noggrann studie av förtöjningsringarna vid kajen avslöjar att båtar har lagt till här åtminstone under det senaste året. Ingen båt finns inne när rollpersonerna är här.

Ledtrådar hos Harmanns mekaniska

VAKTERNA: Om rollpersonerna hotar vakterna berättar de villigt allt de vet. De känner till att vapnen kommer från Slava som har ett högkvarter i Moskva. Slava har nära kontakter med Germanische Gemeinschaft. Ledaren för Slava heter Leskov. "Men nu har de visst fått någon ny. Hette Stasi eller något liknande. Jag vet inte. Det är inte mitt problem", säger vakten. Om rollpersonerna uttryckligen frågar om knarkaffärerna kan vakterna berätta att råopium fraktas in från Sovjet via lagret. Det förs vidare med lastbil till Toxic Kafé, "ett ställe inne i stan".

VAPENLÅDORNA: Rollpersonerna inser lätt att vapnen kommer från Sovjet. På några av lådorna finns fortfarande regementesbeteckningar från de lager där vapnen har hämtats kvar. Största delen av vapnen är hämtade från flygbas F 3 utanför Moskva.

KONTORET: Ett lyckat Bokföring och redovisnings-, Informationssöknings- eller Ego/2-slag upplyser rollpersonerna om att leveranserna har gått från Slavas adress i Moskva raka vägen till Harmanns mekaniska. Inga mellanhänder har använts. Leveranser har gått vidare till ett femtiotal adresser över hela Europa. Polisen kan lätt knäcka de koder som har använts genom att kontrollera adresser och kontaktpersoner. Det är framför allt högerextremistiska rörelser som har köpt vapen, men också en del renodlade brottsorganisationer i Holland och Frankrike. Ett femtiotal fraktsedlar gäller leverenser från Harmanns mekaniska till Toxic Kafé på Würtembergstrasse inne i stan. Enligt fraktsedlarna rör det sig om "reservdelar". Pengar har gått direkt till ett konto som någon med Bokföring och redovisning kan spåra till Genèves förbundsbank. Någon med mycket hög Datorkunskap (effekt 20+) kan ta sig in på kontot och se att uppemot 100 miljoner mark har satts in på kontot som tillhör Slava.

Toxic Kafé (knarkfabriken)

På Germanische Gemeinschaft eller på Harmanns mekaniska kan rollpersonerna få ledtrådar till Toxic Kafé, den bar som fungerar som täckmantel för narkotikatillverkningen Germanische Gemeinschaft bedriver. Själva tillverkningen sköts av Sigfried Hinderman, en oförvitlig samhällsmedborgare och politiker i Berlins stadsfullmäktige som genom sitt bulvanföretag Dortmund AB äger Toxic Kafé. Hinderman har inga direkta kopplingar till Germanische Gemeinschaft, utan samarbetar bara med dem i affärer.

Toxic kafé ligger på Würtembergstrasse, öster om Friedrichstrasse. Det är trots sitt namn inget kafé, utan snarare en bar som på helgerna förvandlas till diskotek. Toxic besöks framför allt av lokala högerextremister och medlemmar i Germanische Gemeinschaft. Den fungrar som täckmantel för narkotikaframställning. Här raffineras heroin från råvaror som köps genom Slava från Sovjet. Rent syntetisk framställning av amfetamin görs också. Ett avtal med den lokala polisavdelningen gör att verksamheten kan fortsätta ostört.

Drogaffärer

Rollpersonerna kan ta sig in som köpare. Det fungerar om de klär upp sig, ser till att ha livvakter och på något övertygande sätt kan hävda att de är maffialedare eller affärsmän från någon del av Tyskland eller utlandet. Om de diskuterar saken med Alfred Hausser tycker han att det är en bra idé att rollpersonerna spelar köpare. Berlins narkotikapolis är välkänd bland knarkhandlarna. Han inkorporerar dem gärna i sin operation. I så fall har de polisunderstöd utanför och mikrofoner i kläderna när de träffar Hinderman. Hausser kan hjälpa dem att sätta ihop en trolig historia, skaffa pengar och kontakter så att de verkar vara troliga knarkhandlare.

Om de kontaktar någon på kaféet och framför sitt ärende ber bartendern dem att komma tillbaka följande kväll 03.00, efter stängningsdags. Från det att de kontaktar bartendern till 03.00 skuggas rollpersonerna av två vakter från knarkfabriken som försöker avgöra om de är polisspioner eller inte. Deras bakgrund och identiteter kontrolleras av Hindermans män. Om de har skapat en trovärdig bakgrund klarar de sig. Har de polisen bakom ryggen så är deras identiteter så noga konstruerade att de klarar sig. Har de gjort dem själva får du bedöma hur vattentäta de är. Anar vakterna ugglor i mossen är kaféet stängt 03.00 och ingen möter rollpersonerna. Fabriken utryms och flyttas till en säkrare plats.

Om de inte har uppträtt misstänkt får rollpersonerna träffa Hinderman. Klockan 03.00 släpps de in av bartendern och visas in i den bortre delen av lokalen. Där väntar Hinderman med fyra livvakter. Han reser sig och hälsar artigt på alla (utom eventuella livvakter). Bartendern tar emot beställningar. Hinderman småpratar om vädret och dagsläget i politiken innan alla har fått sina glas och kan övergå till allvarliga saker.

"Jag är naturligtvis intresserad av vem ni representerar", säger Hinderman. "Jag förutsätter att ni inte är här i privata affärer." Han vill veta vem de arbetar åt, vad de vill köpa, vilka kvantiteter det rör sig om, vilket pris de kan tänka sig, hur de vill betala, var varorna sedan ska omsättas, om det kan vara början till ett längre samarbete, osv.



LUFTEN ÄR TJOCK OCH BEDÖVANDE. HÄR FINNS NARKOTIKA VÄRD 20 MILJONER MARK.

Om rollpersonerna framställer sig själva som representanter för mäktiga intressen i utlandet som vill ha ett långsiktigt samarbete med Hinderman kan de få se själva knarktillverkningen. Vill de bara köpa en mindre kvantitet narkotika erbjuder sig Hinderman att leverera den till en adress tre dagar senare. Han avslöjar ingenting om att tillverkningen sker precis bakom kaféet, om inte rollpersonerna uttryckligen ber att få titta på den för att bilda sig en egen uppfattning om hans resurser.

Hinderman guidar dem i så fall själv genom tillverkningslokalerna och låter dem träffa kemisten som sköter förädlingsprocessen. Efter rundturen tar de farväl. Hinderman är oerhört artig och vänlig. Han föreslår att de ska äta middag på restaurang Pelikan två dagar senare för att närmare diskutera affären. Rollpersonerna kan lämna kaféet.

Om de har samarbetat med polisen gör 20 poliser en razzia precis när rollpersonerna har hunnit lämna lokalen. Hinderman, sex av hans män och kemisten grips.

Inbrott Saknar de möjlighet att spela knarkköpare kan rollpersonerna försöka smyga sig in i fabriken. Det är svårt, eftersom bevakningen är ganska hård. Enklast är det tidigt på morgonen. De kan undersöka när vakterna byts av och slå till precis efter ett vaktavbyte. Ska det lyckas måste de nog ha chockbomber och handeldvapen med ljuddämpare. Kaféet ligger mitt i ett mycket tätbebott område och polisen är på plats inom fem minuter om det blir skottlossning.

Karta över Toxic Kafé

1. BAR OCH DISKOTEK. Baren ligger halvtrappa ned från gatan. Det finns ingen skylt; det står bara "Toxic" med små svarta bokstäver på ståldörren som leder in i lokalen, ett avskalat, kalt rum. Möbleringen består av fyrkantiga bord och enkla stolar i svart plast och stål. Golvet är svart med en röd cirkel som markerar dansgolvet. Väggarna är svartmålade med enstaka speglar. Blå lysrör blinkar i taket. Det finns inga fönster. I ena hörnet finns en DJ-anläggning. En obestämbar lukt ligger i luften. Efter en kvart i lokalen känner sig rollpersonerna ganska bedövade (det är tjockt med rester från drogtillverkningen i luften). Rollpersonerna känner igen några av gästerna från Germanische Gemeinschafts pub, om de har varit där. Men de flesta av besökarna på Toxic är mer raffinerade. Alla är klädda i svart, huvudsakligen läder och plast. Alla tycks känna varandra.

2. TOALETTER. Det blå flimrande ljuset är så starkt att det är svårt att uppfatta någonting.

3. BAR. En mager, ständigt leende man i grå läderoverall blandar drinkar och häller upp öl. Han ler och nickar till allt, men lämnar ingen information i onödan. Om rollpersonerna studerar baren en längre tid (1-2 timmar) ser de att den som kan ge rätt tecken kan köpa narkotika.

4. INRE BAR. En lugnare del av baren möblerad med fasta bord och stolar. Här sitter varje kväll samma gäng med arbetslösa nynazister och diskuterar livets väsentligheter. De vet ingenting som kan vara av nytta för rollpersonerna. Den lilla baren är bara öppen på helgerna när det är diskotek. Då står en kort, butter man där.

5. KÖK. Ett skitigt, trångt och föråldrat restaurangkök. Luk-

ten av stekt korv och pyttipanna sitter etsad i väggarna. En lång, dyster afrikan står här och steker ägg med korv. Han talar tre bantuspråk, men mycket lite tyska. Han jagar ut alla inkräktare ur köket om de inte kan uppge några skäl till att få stanna.

6. FÖRRÅD. Ett kylförråd där ägg, korv, potatis och kål förvaras. Värmekänsliga råvaror för narkotikatillverkningen ligger på is i boxar här.

7. VAKTER. Två svarta bord med stålben är inslängda i något som en gång var ett omklädningsrum. Träbänkar och krokar finns kvar längs väggarna. Nu sitter två vakter här och kontrollerar att inga obehöriga passerar.

8. NARKOTIKATILLVERKNING. Ett halvmodernt kemiskt laboratorium. Mitt på golvet står fyra rostfria kar med bubblande innehåll. Golvet och halva väggarna är kaklade. Längs väggen vid ingången står små säckar med vitt pulver.

Luften känns tung och svår att andas. Efter några minuter känner sig rollpersonerna ganska yra. En kort och mager man i vit rock går runt och övervakar processen. Svängdörrar går ut till baren åt höger.

9. LAGER. Tjugokilossäckar med råopium, märkta "Caxap" ("Socker" på ryska) och mindre pappkartonger som innehåller plastpåsar med olika kemiska preparat finns i rummet. Dörren absorberar 100 i effekt och är låst med dubbla lås. Det krävs dyrkar och ett lyckat Inbrottsteknik på effekt 10+ eller en kofot och ett lyckat Styrkeslag på 15+ för att komma in.

10. LAGER. Här förvaras slutprodukten: heroin, morfin och amfetamin i vita plastpåsar. Luften är tjock och bedövande. Här finns narkotika värd 20 miljoner mark.

11. TOALETT.

12. KONTOR. Ett välordnat kontor med ett stort skrivbord, en persondator och en laserskrivare. Väggarna är fyllda av pärmar. Ett kassaskåp står mot väggen. Persiennerna är alltid nedfällda för fönstren ut mot gatan. Siegfried Hinderman sitter på kontoret några timmar i veckan, vanligen natten mellan onsdag och torsdag. Annars är det tomt. Ingenting i rummet kan spåras till Hindermans person. Han har noga sett till att hans namn inte finns någonstans, inte ens någonstans i filerna i datorn.

KASSASKÅPET: Det krävs en elektronisk kassaskåpsknäckare och inbrottsteknik på effekt 10+ eller sprängämnen och ett lyckat Sprängteknik med effekt 5+ för att få upp dörren. Hinderman har nyckeln. I skåpet finns 200 000 mark i små, omärkta sedlar.

13. INNERGÅRD. En halvtrappa går upp från knarklaboratoriet till bakgården, som avgränsas från gatan med ett plank. En lastbil kan köra in genom porten från gatan. Gården är kal med cementbeläggning och ett skjul i ena hörnet. Dörrar går in till de andra butikerna i huset och till gårdslägenheterna i huset mitt emot.

14. LOSMANS DJURAFFÄR. En trevlig liten djuraffär ägd av en medelålders dam som ler förtjusande och försöker pracka på rollpersonerna en blandrasvalp för 10 mark. Fru Losman vet att herr Hinderman tillverkar knark i Toxic Kafés lokaler. Men hon är inte så dum att hon talar om det för någon. Hon vet hur lätt det är att försvinna. Om rollpersonerna kommer hit och ställer frågor får herr Hinderman veta det samma dag.

15. ESCHERGARDS FRISERSALONG. Anton Eschergard vet ingenting om vad som försiggår på Toxic Kafé. Han har lagt märke till att små lastbilar kommer till innergården och lastar av tidigt på morgnarna, mellan tre och fyra. Det är lite underligt, påpekar han. Han har också lagt märke till att någon som han absolut tror är den kände politikern Siegfried Hinderman har stått och diskuterat med kaféägarna ute på innergården mitt i natten. Siegfried såg det från sitt fönster. Han bor ovanpå kaféet. Dagen efter att rollpersonerna har pratat med Eschergard försvinner han och återfinns styckad i svarta plastsäckar, flytande i Spree.

Ledtrådar på Toxic Kafé

LAGRET: I lagret finns råopium och kemikalier värda ungefär 20 miljoner D-mark.

KONTORET: I datorn finns adresslistor över köpare och säljare. Germanische Gemeinschaft fungerar som återförsäljare. Slava står som huvudleverantör för största delen av råopiet. Stora summor pengar slussas till Slava från knarktillverkningen. Rollpersonerna kan känna igen kontonumret som fanns angivet i vapenlagrets bokföring också. I kassaskåpet finns ett brev från General Staski, liknande det som fanns hos Ernst Vogel. Det står att Staski har tagit över högsta ledarskapet över Slava och hoppas att samarbetet ska fortsätta lika friktionsfritt som tidigare. Brevet är adresserat till "Ansvarige" på Toxic Kafé. Hindermans namn nämns inte någonstans. Det avslutas med "jag ser fram emot att få träffa dig personligen. Jag skulle mycket uppskatta ett samman-

träffande om du har möjlighet att inom de närmaste veckorna resa till Moskva". Längst ned, under signaturen, finns samma tecken som rollpersonerna såg på golvet i Purgatovs tempel.

Ytterligare efterforskningar i Tyskland

RPna kan göra en mycket grov kontroll av Slava redan från Tyskland. Ett besök i tidningarnas arkiv upplyser dem om att Slava är en rysk nationalistisk organisation med starkt fäste inom militären. Den beskrivs som en blandning mellan högerextremisterna i Pamjat och de militaristiska traditionalisterna runt "den svarta översten". Rörelsen har enligt Der Spiegel, som har en artikel om den, fler anhängare bland militärer och större inflytande än många föreställer sig.

Kontakter bland ryssar i Tyskland ger rollpersonerna samma information. Alla känner till åtminstone någonting om Slava. Känner rollpersonerna någon ryss kan han eller hon påminna sig att en överste "Leskov någonting" figurerade som ledare för rörelsen för ett par år sedan. Om rollpersonerna kan läsa ryska kan de studera sovjetiska tidningar. Berlins stadsbibliotek har ryskspråkiga tidningar lagrade för ett år tillbaka. Det finns inga klipparkiv, men de kan titta igenom några veckor.

De hittar inga hänsyftningar till Slava, men om de studerar Pravda för föregående vecka ser de något intressant. Under rubriken "General åtar sig ansvaret för missilutredningen" finns en bild av någon som uppges heta General Staski. Rollpersonerna rycker till när de ser bilden. Det är samma man som klev ut ur de tre ryssarnas sönderslitna kroppar och satte ett märke på tre av rollpersonerna. Artikeln handlar om att Staski ska bli chef för en utredningskommission kring problem vid avvecklingen av äldre kärnvapenmissiler. Vill du ge rollpersonerna den här informationen också om de inte läser ryskspråkiga tidningar, kan du låta dem få syn på bilden i ett tidningsstånd som säljer dagstidningar från hela världen. För att få fram ytterligare information måste rollpersonerna åka till Moskva.

Spelledarpersoner

Nynazister

Medlemmarna i Germanische Gemeinschaft är typiska nynazister. De har rakade skallar eller snaggat hår, bär trasiga jeans och tygjackor, militärjackor eller skinnjackor. Vid höften eller i axelhölster hänger otympliga revolvrar. De har grova kängor på fötterna.

PERSONLIGHET: GG-medlemmarna är brutala och fanatiska. De betraktar alla utanför den egna gruppen med misstro, i synnerhet utlänningar och liberaler. Våld betraktas som den bästa lösningen på alla problem. Den starkaste har alltid rätt.

ROLLSPELSTIPS: Lägg armarna i kors eller låtsas fingra på en grovkalibrig revolver. Tugga tuggummi med halvöppen mun.

RÖR	14	**UTS**	8
UPP	12	**STY**	16
EGO	8	**UTB**	8
TÅL	11	**KAR**	8

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +2

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: –35

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Offer för brott

FÖRDELAR: Hederskod, Uthärda tortyr

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Fanatism, Intolerant

FÄRDIGHETER: Automatvapen 8, Dolkar 16, Engelska 7, Inbrottsteknik 12, Kontaktnät: tyska nynazister 8, Krossvapen 16, Köra bil 12, Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 16, Smyga 14, Sprängteknik 8, Undvika 14

UTRUSTNING: Dolk, Knogjärn, S&W CBT magnum m 19, 2T10 patroner, Stålskodda kängor (+2 effekt för spark)

HEMORT: Berlin

Leonard Freude Leonard har varit medlem i Germanische Gemeinschaft sedan slutet av 70-talet, då han som tonåring gjorde kometkarriär inom rörelsen. Han var dess obestridde ledare när Ernst Vogel dök upp. Raziden gjorde snabbt och brutalt klart för Leonard att han antingen kunde samarbeta eller gå oändliga plågor till mötes. Leonard valde att samarbeta. Sedan 1981 har han varit Vogels närmaste man och motvillige älskare. Han sköter de direkta kontakterna med rörelsens medlemmar och vidarebefordrar Vogels order. Leonard är den enda i Germanische Gemeinschaft (frånsett kanslisten Heidi Schmidt) som har sett Vogels sanna skepnad och vet vad han är. Nu är Leonard Freude 33 år. Han går klädd i enkla uniformsbyxor, en svart skjorta med noga nedvikta ärmar och svarta handskar. Han har kortklippt, mörkt hår och mörka ögon. Om rollpersonerna av någon anledning skulle se honom naken, skulle de se att han är täckt av ärr och större och mindre sår. Med ett minimum av empati kan vem som helst se att han är fylld av skräck, förtvivlan och hat.

PERSONLIGHET: Leonard är uppfylld av hat mot raziden, som han riktar mot allt och alla i sin omgivning utom mot Vogel själv. Han söker fel hos alla människor och försöker försätta dem i situationer där han kan skada dem.

ROLLSPELSTIPS: Rätta hela tiden till klädseln. Håll huvudet högt och stryk dig lätt över hjässan som för att lägga håret. Undvik ögonkontakt med den du talar med, men tala barskt och beslutsamt.

RÖR	14	**UTS**	14
UPP	10	**STY**	12
EGO	12	**UTB**	9
TÅL	9	**KAR**	14

LÄNGD: 175 cm
VIKT: 75 kg
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +2
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 75
MENTAL BALANS: −75
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Offer för brott
NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Fanatism, Lättretlig, Sexualneuros, Självisk, Tvångshandling (pedant)
FÄRDIGHETER: Automatvapen 14, Engelska 8, Dolkar 12, Förhörsteknik 15, Inbrottsteknik 12, Kontaktnät: nynazister 15, Köra bil 15, Köra mc 12, Motorkunskap 18, Pistol och revolver 14, Ryska 12, Slåss utan vapen 12, Smyga 10, Sprängteknik 12, Tunga vapen 10, Undvika 14
UTRUSTNING: Dolk, Knogjärn, Glock 19, extra magasin
MAGI: ingen
HEMORT: Berlin

Ernst Vogel Ernst Vogel är ledare för Germanische Gemeinschaft. Han är lång och smal och klädd i en till synes ny och välpressad SS-uniform utan gradbeteckningar. Håret är kortklippt och ögonen blå under buskiga ögonbryn. Han har en smal, något sned näsa och smala läppar. Den som kan se genom illusionerna ser att Ernst Vogel är en razid. Han är nästan 4 meter lång och går framåtlutad, ibland på två ben och ibland på fyra. En stomme av järn och rött och svart glas håller ihop vita och grönblå organ. Genom smutsiga slangar pumpas rödsvart blod och en gulvit vätska. Ögonen är stora och gula, infogade i en skalle av svart glas. Käkarna är av stål och ett porslinsliknande material. En lång tunga spelar fram och tillbaka. De som kan se genom illusionerna känner en fruktansvärd stank av var och förruttnelse slå ut från Vogel. Den som kan se Vogels sanna skepnad måste slå ett egoslag på +5 för att inte chockas.

PERSONLIGHET: Ernst Vogel är besatt av lidandet. Han är visserligen satt att kommendera Germanische Gemeinschaft, men glömmer lätt bort sina plikter om han får tillfälle att tortera eller plåga någon. Han har en tendens att fnittra hysteriskt när han blir uppspelt.

ROLLSPELSTIPS: Le brett. Gnid handflatorna mot varandra. Titta på spelarna som om du mätte upp deras kroppar och funderade ut var du kan köra in nålarna. Fnittra hysteriskt.

RÖR	30	**UTS**	10 (1)
UPP	25	**STY**	55
EGO	12	**UTB**	14
TÅL	50	**KAR**	6

LÄNGD: 170 cm/400 cm
VIKT: 70 kg/600 kg
FÖRFLYTTNING: 15 m/SR
HANDLINGAR: 5
INITIATIVBONUS: +18
SKADEBONUS: +9
SKADEKAPACITET:
11 skråmor = 1 lätt sår
10 lätta sår = 1 allvarligt sår
8 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 280
NATURLIG RUSTNING: 5
FÄRDIGHETER: Engelska 10, Kontaktnät: tyska nynazister 20, ryska nynazister 10, Berlins undre värld 15, Leta 20, Närstrids & kastvapen: samtliga 40, Skjutvapen: samtliga 25, Ryska 15, Tyska 15, Tysk historia 15, Undvika 30
ANFALLSSÄTT: Bett 15 (Skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), Klor 15 (Skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+) eller enligt vapen
UTRUSTNING: SS-uniform, ridpiska, Glock 19 , 2 extra magasin
MAGI: Dödens skola 20: Se genom döden 20, Manipulera döden 20, Åkalla dödsvarelse 20, Binda dödsvarelse 20, Driva bort dödsvarelse 20, Dödsrikesvandring 20
HEMORT: Berlin

Alfred Hausser

Polisman Alfred Hausser är en kort och satt, mycket muskulös man i 35-årsåldern. Han har kort brunt hår med grå stänk i och ett kortklippt skägg. Ögonen är bruna.

Han är klädd i jeans, gymnastikskor och en blå tröja. När rollpersonerna hittar honom är han blåslagen med knäckt näsben och en bruten arm.

PERSONLIGHET: Alfred är lojal mot poliskåren och sitt arbete, men väljer ofta att gå sin egen väg. Han är mycket hetlevrad och brusar lätt upp. Han är rasande på Germanische Gemeinschaft och riskerar hela tiden att tappa humöret fullständigt.

ROLLSPELSTIPS: Gnid vänsterarmen som om den var bruten. Kisa med ena ögat som om det var uppsvullet.

Rör dig som om du hade ont. Tala med tjock, tysk accent och svär mycket.

RÖR	15	**UTS**	12
UPP	15	**STY**	16
EGO	14	**UTB**	14
TÅL	14	**KAR**	8

LÄNGD: 185 cm
VIKT: 90 kg
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +3
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 100
MENTAL BALANS: +10
FÖRDELAR: Chevaleresk, Hederskod, Sjätte sinne
NACKDELAR: Fanatism (rättsmedvetande), Rationalist
FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Brottsplatsundersökning 12, Engelska 8, Förhörsteknik 12, Första hjälpen 12, Informationssökning 15, Krossvapen 10, Köra bil 15, Pistol och revolver 15, Ryska 10, Skugga 15, Smyga 15, Säkerhetssystem 12, Vapenmanöver: dubbelskott 12, Leta 15, Läsa/skriva tyska 14, Karate (elev): Slag 16, Spark 16, Parera 15, Undvika 15, Nunchaku 8, Avväpna 10, Bryta grepp 12, Slå medvetslös 12, Undanmanöver 10
UTRUSTNING: Kläderna på kroppen. I GG:s vapenrum finns Alfreds Sig-Sauer P226
MAGI: ingen
HEMORT: Berlin

Vakter

Vakterna utanför vapenlagret och i knarkfabriken är hämtade från gangsterligor i Berlin. De är klädda i trasiga jeans, skinnjackor och militärjackor. Hälften av dem är knarkare och har en vild blick och obehagligt stora pupiller. De är inte särskilt professionella och uppmärksamma, utan ägnar mer tid åt att posera för varandra än åt att vakta. De bär sina vapen helt öppet.

PERSONLIGHET: Brutala och våldsamma unga män som riskerar allt för pengar. De försöker komma undan om de in-

ser att de är i livsfara. Inför hot om misshandel eller död berättar de villigt allt de vet.

ROLLSPELSTIPS: Låtsas väga k-pisten i händerna. Rök och se dig nonchalant omkring. Släng med håret. Tala enstavigt och stammande.

RÖR	12	UTS	8
UPP	10	STY	14
EGO	8	UTB	8
TÅL	11	KAR	8

LÄNGD: 175 cm
VIKT: 70 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85
MENTAL BALANS: –40
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldiga till brott, Offer för brott
NACKDELAR: Dåligt rykte, Girig
FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Dolk 14, Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 14, Smyga 10, Undvika 10
UTRUSTNING: AKM, 2 extra magasin, Colt python, 15 patroner, Dolk, 1/2 hg hasch
MAGI: ingen
HEMORT: Berlin

Siegfried Hinderman

Siegfried är en välbevarad man i 60-årsåldern. Han är vältränad och solbränd. Håret är färgat så när som på några grå stråk vid tinningarna. Han klär sig i vita kostymer och ogillar att smutsa ned sig. Han har ständigt två livvakter i närheten (samma värden som vakterna vid lagret och knarkfabriken).

PERSONLIGHET: Siegfried är girig och hänsynslös. Han försöker upprätthålla en välvårdad fasad. Det är viktigt för honom att ha en framskjuten position i det "vanliga" samhället. Det skulle vara en katastrof för honom om han avslöjades som knarkhandlare och åkte ut ur frimurarlogen. Som politiker är han vänlig, artig och belevad. Som knarkboss låter han masken falla och blir brutal.

ROLLSPELSTIPS: När Siegfried visar sig som politiker ler du brett, talar med vänlig röst, kommer med små dåliga skämt och flirtar med damerna i sällskapet. Som knarkboss är du iskall, hotar hela tiden med misshandel och mord och betraktar spelarna med öppet förakt.

RÖR	12	UTS	14
UPP	10	STY	10
EGO	15	UTB	12
TÅL	9	KAR	13

LÄNGD: 170 cm
VIKT: 75 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +1
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 75
MENTAL BALANS: -30
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Förbannelse
FÖRDELAR: Gott rykte, Inflytelserika vänner
NACKDELAR: Dödsdrift, Förbannelse (Har sålt sin själ till Ernst Vogel. Måste tjäna honom för att tillfälligt undgå Inferno.), Girig , Personlighetsklyvning (Siegfried politikern lyckas nästan helt förtränga vad Siegfried knarkbossen sysslar med.)
FÄRDIGHETER: Automatpistol och revolver 12, Diplomati 12, Engelska 12, Etikett 12, Franska 8, Förföra 12, Gifter och droger 12, Kontaktnät: politiker Berlin 15, undre världen Berlin 15, Köpslå 15, Tyska 12, Värdera 15, Världsvana 12
UTRUSTNING: Låst portfölj med dagens handlingar, 2 livvakter, Beretta m 92F i axelhölster
MAGI: ingen
HEMORT: Berlin



NU HAR ROLLPERSONERNA ÅTSKILLIGA LEDTRÅDAR SOM PEKAR MOT MOSKVA OCH EN ORGANISATION SOM KALLAS SLAVA.

Det borde intressera dem att en ny ledare för Slava dök upp precis i samband med händelserna i Purgatovs hus. De tre ryssarnas förehavanden tycks dessutom nära förbundna med Slava. Om rollpersonerna fortfarande är efterlysta i Tyskland, eller till och med har en internationell efterlysning på sig, måste de vara försiktiga när de tar sig ut ur landet. Enklaste sättet är att åka ut via någon svårövervakad gränsövergång, som den vid Frankfurt an der Oder. Där passerar tusentals bilar dagligen och det är svårt att kontrollera dem. Flyger de eller tar tåget kan du med gott samvete låta polis och Slavas hantlangare jaga dem, som beskrivs ovan för resan till Frankfurt an der Oder. Från Polen kan de

MODER RYSSLAND

sedan ta tåget mot Moskva. Det krävs visum för att komma in i Sovjet. Det tar dem i normala fall tre dagar att skaffa. Med 500 D-mark i mutor kan de få fram dem på en dag. Är de inte efterlysta är det enklast att flyga direkt till Moskva. Det går plan varannan timme. De landar på Domodedovoflygplatsen. Rollpersonerna kan boka hotell på Intourists kontor på flygplatsen eller när de köper flygbiljetten. De får rum på Hotell Rossija. Bussar går på oregelbundna tider in till centrala Moskva längs motorvägen. Det tar en dryg halvtimme. Rader av svarttaxibilar finns också. Bussen från flygplatsen släpper av dem framför hotellet, ett väldigt turisthotell. Foajén är fylld av tyska elektroingenjörer på studieresa. Rollpersonerna smäl-

ter lätt in i mängden. När de kommer fram till portiern existerar naturligtvis inte rummen de har bokat, men några D-mark ordnar fram nya rum och de kan checka in.

Våra hjältar i Moskva Moskva är en stad i förändring. Det här äventyret skrivs våren 1991. Om mycket har förändrats tills du spelar det kan du ändra på bilden av Moskva. När rollpersonerna kommer dit är det en stad präglad av svår varubrist, stora politiska motsättningar och en utbredd misstro mot den regerande centralmakten. Den svarta ekonomin är på väg att löpa amok. Inga varor når de officiella butikerna. Butiksköerna är värre än någonsin. Blygsamma utländska investeringar börjar komma, men i grunden finns hela den centralstyrda industrisektorn kvar med sina usla transportrutiner och hopplösa brist på samordning. Den politiska öppenheten är påtaglig jämfört med ett par år tidigare. Folk pratar politik och ekonomi på gatorna, med varandra och främlingar. Alla klagar över det rådande tillståndet.

Trots en begynnande öppenhet är det betydligt svårare att söka information i Sovjet än det var i Tyskland. Enklast är om rollpersonerna har några kontakter bland journalister, diplomater eller infödda ryssar. Då kan de få hjälp att ta sig runt. Annars får de försöka klara sig på egen hand.



HAN VAR FYSISKT FORTFARANDE EN MÄNNISKA NÄR HAN ÅTERVÄNDE, MEN HAN LYDDE HELT UNDER DÖDSÄNGELNS BEFALLNINGAR.

Kris i Leningrad

De märker direkt att Leningrad diskuteras livligt. Staden uppges vara drabbad av en koleraepidemi och militärt undantagstillstånd har införts. Inga utlänningar släpps längre in i staden. Det står nämnt i tidningarna, men slås inte upp som stora nyheter. Rollpersonerna måste lyssna på vad folk säger för att höra det. Det är inkarnaten som börjar materialisera Chagidiels citadell i staden. General Staski har med sin kontroll över militären lyckats få till stånd undantagstillståndet. Klargör för rollpersonerna att det är mycket svårt att ta sig till Leningrad, om de skulle få för sig det. I värsta fall får du låta Sacharin (se nedan) plocka upp dem och tvinga dem att ta hand om Staski innan de beger sig till Leningrad.

Slava

Slava är lätta att hitta. De står i telefonkatalogen och alla känner till deras palats vid en av Moskvaflodens kajer. Sovjetiska tidningar har inte skrivit någonting om Slava, men om rollpersonerna har några kontakter inom polisen eller myndigheter kan de få veta en del: Slava är utåt sett en traditionalistisk organisation som stöder centralregeringen och den gamla kommunistiska maktapparaten. Men alla vet att organisationen i själva verket vill inrätta ett militärstyre. Anhängare till tsarismen har knutits till rörelsen. Ett återupprättande av tsardömet planeras och pengar från exilryska adelsfamiljer går in i rörelsen. Slavas program är synnerligen reaktionärt. Icke-ryssar, homosexuella och andra icke önskvärda skulle inte få fullt medborgarskap i en stat styrd efter organisationens idéer. Rörelsens kopplingar till armén är tydliga. De flesta medlemmarna är militärer.

Moskvapolisen vet dessutom att Slava har kopplingar till maffian, den organiserade brottsligheten. Man misstänker stora härvor med smuggling av stulen militär utrustning, men har inte kunnat bevisa något. Polisen vet att rörelsen under de senaste veckorna har fått stöd från högsta ort inom militären genom flygvapengeneral Staski.

Spelledarens bakgrund

Slava växte fram ur det politiska tövädret i Sovjetunionen på 80-talet. Rörelsen föddes ur små nationalistiska grupper i Leningrad och Moskva på 70-talet. Först var det bara små celler som diskuterade politik och längtade tillbaka till gamla goda tider. När det politiska klimatet blev gynnsammare började de växa.

Återvändande soldater från Afghanistan och militärer som var missnöjda med en snålare försvarsbudget anslöt sig till rörelsen, som vid mitten av 80-talet fick en allt mer militär prägel. Verksamheten finansierades med illegala affärer i den allt större svarta ekonomin. Det fosterländska elementet blev starkare och rörelsen började aktivt arbeta för att skilja Ryssland från den övriga unionen. Under 80-talet leddes rörel-

sen av Pjotr Leskov, överste inom flygvapnet. Slava hade sin ledning koncentrerad till en flygbas utanför Moskva där Leskov och hans kollegor arbetade. I slutet av 80-talet fick rörelsen fäste bland militärer över hela Ryssland. I Östtyskland byggdes Slava upp bland ryska soldater. De inledde i hemlighet ett samarbete med de tyska nationalisterna i Germanische Gemeinschaft. Under en provflygning 1988 upplevde överste Leskov något mycket omskakande. Hans plan lämnade vår värld och flög in i Chagidiels inferno. Där förvandlades Leskov till en av Chagidiels tjänare. Han var fysiskt fortfarande en människa när han återvände, men han lydde helt under dödsängelns befallningar.

Pjotr Leskov såg till att Slava utvecklade samarbetet med tyska Germanische Gemeinschaft och indirekt med Slaviska förbundet i Berlin. Rörelsen blomstrade mer än någonsin. Man fick in hårdvaluta genom att sälja vapen till väst genom Germanische Gemeinschaft. Pengarna användes för att köpa upp hela armédivisioner och stärka kontrollen över den svarta marknaden i Ryssland.

Slava blev också en distributör av opium och hasch mellan östra Sovjet och Tyskland, där Germanische Gemeinschaft raffinerade råvarorna och sålde dem vidare.

Pjotr Leskov hävdade från 1988 att han själv inte var den högsta ledaren för Slava, utan att det fanns en "skuggeneral" i bakgrunden som fattade de verkliga besluten. 1991 dök "skuggeneralen" upp i form av general Staski, Chagidiels inkarnat. Pjotr Leskov överlämnade ledarskapet till Staski, som genomförde en genomgripande utrensning i rörelsen. Med general Staski som ledare brutaliseras rörelsen. Moderata medlemmar rensas ut och lydiga, unga officerare får höga poster. Staski tar in väsen från Inferno som ska kontrollera medlemmarna. Organisationen bygger mer på skräck för repressalier och terror än tidigare. De som väljer att lämna rörelsen eller klagar över nyordningen försvinner och återfinns brutalt torterade till döds.

Slava 1991

SYFTE OCH IDEOLOGI: Slava vill återskapa den ryska tsarmakten, skilja Ryssland från övriga Sovjetunionen och ge militären ökat inflytande. Rörelsens ideologer menar att de ekonomiska reformerna håller på att göra Sovjet till ett u-land och att militären är den enda faktor som har makt att förhindra kaos i landet. Bakom den yttre ideologin finns påverkan från Inferno. När general Staski tar kontrollen över rörelsen leder han den målmedvetet mot en militärkupp. Han syftar till att ta kontroll över så stora delar av Sovjetunionen som möjligt med hjälp av de vapenreserver och styrkor som finns tillgängliga i Ryssland. Staski räknar med att stora delar av militärmakten ska konfrontera honom, så att resultatet blir ett förödande inbördeskrig. Därur kan Chagidiels nya makt växa.

STORLEK: Slava har hundratusentals sympatisörer inom armén i Ryssland. I Moskva finns cirka 500 aktiva medlemmar. Ytterligare ett par tiotusen finns ute i landet.

ORGANISATION: Slava är en toppstyrd organisation. Den leddes först av överste Leskov och sedan av general Staski. Under dem har Slava en organisation helt baserad på militära förebilder. Officerstitlar anger medlemmarnas ställning i rörelsen.

LEDARE: Pjotr Leskov har fortfarande stort inflytande inom rörelsen. Han är stationerad till F3 utanför Moskva. General Staski befinner sig huvudsakligen på en missilbas utanför Moskva.

MEDLEMMAR: Några av Slavas ursprungliga medlemmar finns kvar; fanatiska patrioter ur alla samhällsklasser och människor som med större eller mindre rätt tillskriver sig en adlig börd. Inom den öppna verksamheten i Moskva är de civila medlemmarna i majoritet, men i det stora hela är Slava nästan helt en militär organisation.

RESURSER: Slava har stora delar av Röda armén under kontroll. Rörelsen har väldiga resurser. KGB vågar inte öppet konfrontera dem.

GEOGRAFISK UTBREDNING: Ledningen är koncentrerad till området kring Moskva, men rörelsen finns i hela Ryssland.

LOKALER: Det officiella högkvarteret finns i Moskva, inrymt i ett gammalt palats vid floden som tidigare rymde, och fortfarande officiellt rymmer, en militär forskningsstiftelse. Stiftelsen har inkorporerats i Slava. Alla känner till att överste Leskov har en ledande position i rörelsen och att han arbetar på flygbas F3.

METODER: Slavas metoder hårdnade betydligt när general Staski tog över ledningen. Tidigare misshandlade eller hotade man fiender till rörelsen. Nu förekommer fruktansvärd tortyr, försvinnanden och bestialiska mord. Rörelsen har tillgång till stora mängder militära vapen.

ICKE-MÄNSKLIG ANKNYTNING: Rörelsen styrs allt mer direkt av Chagidiel. Varelser från Inferno finns på flera nivåer inom Slava.

ÖPPENHET: Den officiella rörelsen Slava, med huvudkontor i Moskva, är fullständigt öppen. Den framställer sig själv som en nationalistisk, traditionalistisk rörelse. Den militära grenen är av naturliga skäl mer sluten utåt, men den är så pass stor att det är ganska lätt att infiltrera under falskt namn.

ANKNYTNING TILL ANDRA GRUPPER: Slava är sedan några år nära knutet till Germanische Gemeinschaft i Berlin. Rörelsen har också kontakt med flera andra ryska, fosterländska sammanslutningar och utländska nationalistiska rörelser.

FIENDER: KGB har under flera år försökt komma åt Slava, av rädsla för en militärkupp. Den militära underrättelsetjänsten GRU är också oroad över rörelsens tillväxt, men många GRU-officerare misstänks vara medlemmar och underrättelsetjänsten tar det mycket försiktigt när de undersöker Slava.

General Staski

Studium av sovjetiska tidningar ett par veckor tillbaka ger en hel del information om general Staski. Han är fyrstjärnig flygvapengeneral, ansvarig för missilutredningen. Han är högsta befälhavare för flygvapnet inom försvarsområde 4, nordost om Moskva. Han har varit aktiv och figurerar livligt i pressen med uttalanden om de sovjetiska försvaret, om problem vid skrotningen av missiler och om sociala problem med återvändande trupper från övriga Östeuropa.

Rollpersonerna ser lätt att inga artiklar om Staski existerade före händelserna i Purgatovs hus, då inkarnaterna frigjordes. De kan över huvudtaget inte hitta några fysiska bevis för hans existens före de tre ryssarnas död.

Trots det tycks ingen ifrågasätta Staskis ställning eller existens. Om rollpersonerna har kontakter så att de kan prata med högre officerare märker de snart att alla har olika åsikter om hans förflutna. Någon anser att han gick på militärakademin i Kiev på 60-talet, en annan säger bestämt att han kommer från Georgien och är utbildad i Moskva. En tredje påstår att han var stationerad i Sibirien på 60-talet. Någon säger att han nyligen kom tillbaka från en tjänst som befälhavare över sovjetiska trupper i Bulgarien, en annan att han befunnit sig i de baltiska staterna hela 80-talet.

Rollpersonerna kan inte få fram exakt var Staski är stationerad, bara att han är ansvarig för försvarsområde 4, centrala Ryssland kring Moskva. Ingen, inte ens inom militäradministrationen om de till äventyrs skulle ha kontakter så de kan få fram information därifrån, vet exakt var han är.

En liktor från KGB

Medan rollpersonerna kontrollerar Slava observeras de av Jurij Sacharin, överste inom KGB och en av Binahs liktorer. Han har fått ett meddelande från Chezenko om rollpersonernas förehavanden. Sacharin bestämmer sig för att utnyttja dem. Han kan plocka upp dem innan de över huvudtaget har besökt Slava, eller efter att de har avlagt ett litet besök för att hitta information. Om de kastar sig direkt till Slava och gör ett inbrott innan liktorn hinner upptäcka vad de håller på med kan du låta honom kontakta dem efter det. När rollpersonerna befinner sig ute på stan passeras de av en kvinna som sticker en papperslapp i handen på dem. När de försöker fråga henne vad hon menar eller se vart hon tar vägen är hon borta. På papperet står med latinska bokstäver: "Sokol pivnaja, Tolstogo Alekseja 23".

Med hjälp av turistkartan inser de lätt att det är en adress i centrala Moskva. Sokol Pivnaja är ett ovanligt solkigt ölhak. Fullt med orakade grovarbetare står vid höga bord eller sitter vid väggen. När rollpersonerna kommer in stiger en storväxt, orakad man fram och hälsar dem, först på ryska och sedan på tyska. Han köper dem var sin öl och förklarar på tyska att han har en vän som vill träffa dem. Vännen har information de säkert är intresserade av.

"Ni kommer inte att bli besvikna. En bil hämtar er på Majakovskijplatsen i kväll klockan sju".

Han dricker ur ölen och försvinner.

Klockan sju svänger två Lada modell större upp mot rollpersonerna vid Majakovskijplatsen. De körs av stora, tystlåtna män som uppenbarligen är någon form av livvakter eller poliser. De säger åt rollpersonerna att hoppa in på knagglig engelska och kör iväg mot förorterna. Efter en halvtimmes resa har inte rollpersonerna någon aning om var de befinner sig. Det börjar bli mörkt. Bilarna stannar framför ett oansenligt kontorshus i en förort. Rollpersonerna leds in i porten och två trappor upp till ett kontor. Det står "Västra skogens sömnadsvaror" på skyltarna i trappan om rollpersonerna kan läsa ryska.

De förs in till ett sjaskigt kontor med nedfällda persienner. En kortväxt, svartmuskig man i stor överrock sitter bakom ett skrivbord. En skrivbordslampa kastar ett spöklikt sken över rummet. Männen stänger dörren bakom rollpersonernas rygg.

De tre som bär Chagidiels märke ser inte en kort, svartmuskig man bakom skrivbordet. De ser en svällande, dreglande liktor nästan exakt lik Ivan Chezenko. Den här liktorn är kanske något mindre till växten, men rollpersonerna lär inte lägga märke till sådana detaljer. De tre rollpersonerna måste slå ett egoslag för att inte chockas. Liktorn ler en smula när den ser rollpersonernas förskräckta miner.

"Jag är Jurij Sacharin, KGB:s utredningsenhet för interna frågor", säger liktorn och erbjuder rollpersonerna var sin cigarett. "Jag har talat med Ivan Chezenko. Han förklarade er koppling till den plötsligt uppdykande general Staski."

Liktorn lutar sig tillbaka och drar ett halsbloss.

"Jag förmodar att ni är här för att försöka rätta till ert misstag. Vi inom KGB har undersökt Slava. De har nära kontakter med Staski. Jag tror Slava är ett bra ställe att börja reda ut den här härvan. Och det är ert jobb att ta hand om Staski. Det är ni som har orsakat den här situationen. Gud vet var vi hamnar om ingenting görs."

"Jag är beredd att hjälpa er, men det är känsligt för KGB att blanda sig i det här. Slava har mycket nära kopplingar till militären. Vi vill inte hamna på kollisionskurs med generalerna. De väntar sig att vi ska göra något förhastat så att de kan klämma dit oss. Vi måste har påtagliga, fysiska bevis för att agera. De bevisen kanske ni kan skaffa åt oss. Har ni varit hos Slava här i Moskva och tittat? Om inte, gör det. Vi kan hjälpa er att komma in." Sacharin förklarar att han kan hjälpa dem att infiltrera Slava. KGB kan skaffa papper som visar att de tillhör Germanische Gemeinschaft eller någon annan organisation i väst som Slava har kontakter med. Det räcker för att de ska kunna komma in och prata med folk inom organisationen. Efter samtalet skakar han hand med rollpersonerna och de körs tillbaka till Majakovskijplatsen. Vägrar rollpersonerna att komma till mötesplatsen plockas de diskret upp följande dag och förs till Sacharin i enighet med beskrivningen ovan.

Infiltration av Slava

Med KGB:s och Sacharins hjälp kan rollpersonerna infiltrera Slava. Två dagar efter samtalet med liktorn kommer i så fall ett bud med identitetskort och filer på falska identiteter, som ger rollpersonerna identitet av medlemmar av Germanische Gemeinschaft, franska Nationella fronten, Sverigepartiet eller någon annan högerextremistisk organisation. I ett brev förklarar Sacharin att ett meddelande har skickats till Fjodor Gregoritj på Slaviska förbundet. Han väntar rollpersonerna följande dag klockan nio på sitt kontor i Slavas lokaler. I brevet finns också ett telefonnummer rollpersonerna kan ringa för att kontakta Sacharin. Om de ringer och förklarar att de vill träffa honom hämtas de upp av bilar och körs till något oansenligt kontor i förorterna, olika kontor varje gång.

De måste ägna all tid fram till mötet med Gregoritj för att läsa in sina falska identiteter och lära sig grundfakta om de organisationer de ska påstå sig representera. Hitta på lämpliga namn till dem och berätta en del om personer, organisation och platser som de bör känna till om rörelsen de påstår sig tillhöra. Sedan gäller det för rollpersonerna att uppträda någorlunda trovärdig.

Se till att de någon gång under undersökningen av Slava stöter på Nigel Hartcombe i lokalerna. Om de smyger sig in i stället för att infiltrera kan de ändå träffa honom i laboratoriet. Besöker de bara expeditionen kan de träffa honom där. Han måste se dem för att kunna meddela Chagidiel att de finns i Moskva.

Slavas hus ligger i ett gammalt palatsliknande hus i centrala Moskva, vid en av kajerna utmed Moskvafloden. På en liten kopparskylt bredvid dörren står "Stiftelsen för krigspsykosforskning" och "Folkrörelsen Slava". En bred marmortrappa leder upp till porten. Fasaden är i gott skick.

Huset tillhör Stiftelsen för krigspsykosforskning, som officiellt lyder under Röda armén. Men under överste Leskovs ledning har stiftelsen inkorporerats i Slava. Till höger om Slava ligger Jordbruksdepartementets utredningsenhet, ett långsamt malande byråkratiskt verk som inte tar någon notis om omvärlden. Till vänster ligger Georgiska skolan, en skola för barn till högre partifunktionärer från de södra delrepublikerna.

Bottenvåningen används av den del av Slava som är öppen mot allmänheten. På övervåningen finns kvarlevorna av stiftelsen för krigspsykologi i form av ett forskningsinstitut kring hjärntvätt. Forskningen har blivit betydligt mer obehaglig sedan general Staski fick kontroll över rörelsen.

På dagarna finns folk både på nedre botten och övervåningen i huset. Nattetid finns bara folk en trappa upp: fångar och deras fångvaktare. Nattetid går dessutom en vakt beväpnad med en Makarov ronder i byggnaden varannan timme.

Mötet med Gregoritj När rollpersonerna kommer till Slava möts de av receptionisten Rosa. Hon ber dem sitta ned och säger att hon ska gå och hämta doktor Gregoritj. Efter ett par minuter kommer hon tillbaka med Fjodor Gregoritj. Han hälsar vänligt på dem, frågar hur resan har varit och erbjuder dem att ta en kopp te med honom i fikarummet. Över en kopp te frågar Gregoritj artigt om verksamheten i rörelsen rollpersonerna påstår sig representera, om läget i Västeuropa, kostnadsläget inom svart vapenhandel och annat av intresse. Han berättar en del om Slavas verksamhet.

"Vi har fått ett större inflytande inom militären precis på sista tiden. General Staski har tagit sig an vår sak och snart har vi sympatisörer på alla regementen i hela Ryssland. Det drar ihop sig."

Han ler menande. Om rollpersonerna lirkar lite med honom antyder han att en militärkupp kan vara i annalkande, men han vill inte säga något rent ut.

Gregoritj visar rollpersonerna runt på bottenvåningen och presenterar dem för Makarov och Mensjikov. Efter ett par timmar ursäktar han sig med att han har mycket arbete att utföra. Han överlämnar dem i Mensjikovs vård.

"Men kom gärna hit i kväll, vid åtta. Vi har en liten sammankomst då, så får ni träffa resten av medlemmarna", säger han.

Mensjikov tar med dem ut för att äta lunch och pratar oavbrutet om militärhistoria och olika träningsmetoder. Sent på eftermiddagen tar han avsked av rollpersonerna.

Middag hos Slava Klockan åtta samma kväll samlas ett femtiotal Slavamedlemmar för en informell fest i samlingssalen på övervåningen. Det serveras vodka med smörgåsar och olika starkt rökta och inlagda tilltugg. Rollpersonerna lotsas runt av Mensjikov och presenteras för otaliga unga män och kvinnor. Doktor Gregoritj är med till att börja med, men ursäktar sig och försvinner vid halv tio. Framåt tio är alla rejält berusade. När spriten verkar kan rollpersonerna lätt få ur Slavamedlemmarna en del information. De berättar att dr Gregoritj dök upp för några veckor sedan (någon vecka efter att inkarnaterna befriats). Samtidigt försvann Vsevolod Kustodiev, som tidigare var ansvarig för forskningsavdelningen.

"Han är i Kiev, tror jag", säger någon.

Alla blir lite illa berörda när de ska tala om Gregoritj. De framhåller att han är kunnig och har goda kontakter, men alla tycker att han är obehaglig och alltför hänsynslös.

"Han har förbättrat kontakterna mot militären. Det är riktigt. General Staski började riktigt ta sig an vår sak först när Gregoritj kom", säger någon.

"Nu har de fått för sig att vi ska börja med stadsplanering också. En massa folk har de sänt till Leningrad för att riva något bostadsområde. Varför ska vi syssla med sånt?" säger en annan.

Ingen vet mer om rivningarna i Leningrad.

"De har skickat folk från en del armébaser dit", säger en. "Det är väl för att få en bra image."

Ett oväntat möte Det här är ett utmärkt tillfälle att nosa omkring. Efter tio är alla så fulla att de inte bryr sig om vad rollpersonerna gör. Om de frågar någon om de låsta dörrarna får de höra att de absolut inte får gå in där. Det är förbjudet område. Dörrarna till laboratorieutrymmen och till rummen där försökspersonerna är inlåsta är låsta, men de går att dyrka eller bryta upp.

Bryter de sig in i laboratoriet hittar de doktor Gregoritj och Nigel Hartcombe fullt sysselsatta med fången från rum 17. Mannen är fastspänd på en brits med en stark lampa rakt i ansiktet. Gregoritj är i färd med att injicera något i honom som ger kraftiga, spastiska ryckningar och får huden att spricka upp i mönster som en uttorkad jordskorpa. Inom ett par minuter är han täckt av blod och skulle skrika rakt ut om han inte hade en skumgummikloss intryckt mellan tänderna.

Gregoritj drar ned munskyddet och säger ilsket åt rollpersonerna att försvinna ut när han får syn på dem. När de vägrar går han fram för att schasa bort dem och muttrar något om fyllhundar. Tar de honom till fånga blir han förvånad och rasande. Han ropar på vakterna, men alla är så fulla att de inte kan stå upp. Rollpersonerna kan i lugn och ro söka igenom lokalerna och, om de vill, överlämna Gregoritj till KGB eller polisen.

Hartcombe stirrar intresserat på rollpersonerna när de kommer in. Han är klädd i läderbyxor och en silkig vit skjorta. Han stirrar fascinerat på de tre rollpersoner som bär Chagidiels märke. Om de blir våldsamma eller kommer för nära tar han ett steg bakåt. Luften skimrar till och för ett ögonblick tycker sig rollpersonerna ser en betongvägg bakom honom. Sedan försvinner han. (Hartcombe kom till Slava genom en Tids- och rumsvandring från sitt tempel. Han återvänder dit.)



INJICERA NÅGOT I HONOM SOM GER KRAFTIGA, SPASTISKA RYCKNINGAR OCH FÅR HUDEN ATT SPRICKA UPP I MÖNSTER.

Om de inte rollpersonerna hotar honom till livet eller försöker gripa honom försöker han få reda på vilka de är. Han ser att de tre rollpersonerna med Chagidiels märke har mörka, unika auror. Han går fram och ber att få titta på utväxten de har i nacken. När han har tittat på dem frågar han rakt ut om de vet att de bär en dödsängels märke.

"Det är riskabelt att binda sig så nära en dödsängel. Ni blir hans slavar i evighet i det befriade Leningrad. Har ni förstått det? När sjukdomen dödar er kommer han för att hämta er."

Frågar rollpersonerna närmare om "det befriade Leningrad" skrattar han bara och säger att de tids nog märker vad som kommer att hända. Så snart han känner sig hotad kliver Hartcombe ett steg bakåt och förflyttar sig till sitt tempel. Mannen på britsen lever, men förlorar efter några minuter medvetandet. Någon med Första hjälpen eller Medicin inser att något i ämnet Gregoritj injicerade gör att blodet inte koagulerar som det ska. Han måste till läkare omgående för att inte förblöda.

Karta över Slavas högkvarter

1. HALL. Golvet är marmor och taket välvt. På väggarna finns två stora bataljmålningar i olja från ryska fältslag. Två trappor går upp mot övervåningen. De är avspärrade med rep och skyltar med "Tillträde förbjudet". Två dörrar går in till höger och vänster. Den vänstra har en glasruta med texten "Expedition". Den högra är låst. Rakt fram finns en trappa upp mot en hall som leder vidare till salongen.

2. HALL. Hallen fortsätter och öppnar sig i en stor sal. Två dörrar leder in till toaletten och till personalens fikarum.

3. SALONG/UTSTÄLLNINGSHALL. När den militära stiftelsen hade huset var rummet avdelat med skärmar och användes som kontorslokal. Nu har Slava en utställning i salen. Golvet är av marmor och taket rutmönstrat. Höga glasdörrar leder ut mot verandan och trädgården. I salen finns två skärmutställningar. En har titeln "De glömda brotten" och tar upp brott som begicks under Oktoberrevolutionen och åren därefter, i synnerhet brott mot den ryska adeln. Den andra utställningen är en patriotisk hyllning till Röda armén i allmänhet och flyget i synnerhet. Längs väggarna finns kartor över Ryssland och patriotiska bilder. Bakom ett bord sitter en ung man klädd i ålderdomlig rysk uniform och delar ut broschyrer till alla som vill ha en. Han har namnlistor för stöd till överste Leskovs presidentkanidatur och insamlingsbössor för bidrag till krigsveteraner.

4. RECEPTION. Här finns all inredning kvar sedan militärstiftelsens dagar. En gammal affisch med attackflygplan sitter på väggen. Bakom ett slitet skrivbord sitter Rosa Demjanova, en kvinna i 55-årsåldern som tar emot alla förfrågningar om Slava. Hon är klädd i en korrekt, uniformsliknande dräkt. Rosa kan svara på alla frågor om rörelsens officiella ideologi och hänvisar till Gregorij Bitov i svårare frågor.

5. EXPEDITION. Ett stort arbetsbord och två mindre skrivbord med skrivmaskiner finns i rummet. Längs väggarna finns bokhyllor med pärmar. Tidningsurklipp och bilder är uppsatta på väggarna. Här sitter två unga män som arbetar med medlemsregister och föreningens öppna verksamhet. De hänvisar till Rosa Demjanova i alla frågor. I pärmarna finns Slavas medlemsregister. Här kan någon med kunskaper i ryska och ett lyckat Informationssökning eller egoslag se att tre fjärdedelar av medlemmarna är soldater. Ovanligt stor anslutning har rörelsen på flypbas F3 utanför Moskva, där så gott som alla tycks vara Slavamedlemmar. Det går också att utläsa att föreståndaren för verksamheten i Moskva har bytts

ut nyligen. Vsevolod Kustodiev, som varit ansvarig för verksamheten i över tio år ersattes plötsligt av doktor Gregoritj.

6. FÖRRÅD. Kontorsförråd med trasiga stolar, papper, pennor, extra skrivmaskiner och annat.

7. KAPPRUM. Några rockar och jackor hänger här. Annars är det tomt.

8. GREGORIJ BITOVS KONTOR. Ett modernt kontor med två skrivbord och elskrivmaskiner. Tre fullpackade arkivskåp står vid väggen. Väggarna är täckta av foton på kända och okända medlemmar ur tsarfamiljen och den ryska högadeln. Mot den bakre väggen finns en stor plansch som visar tsarfamiljens släktträd. Slavas sekreterare löjtnant Gregorij Bitov, en kort och fetlagd man i 50-årsåldern, sitter här när han är i lokalerna. Hans sekreterare, en ung man vid namn Pavlov, har sitt skrivbord vid dörren. Bitov själv är här på förmiddagarna måndag till torsdag. Han berättar gärna och entusiastiskt om det kommande storryska riket och den pånyttfödda ryska rojalismen. Bitov håller för tillfället på att spåra general Staskis anor bakåt till en högadlig familj i närheten av Smolensk. Om rollpersonerna nämner Staski säger han att hans efterforskningar med all säkerhet kommer att visa att generalen har en framskjuten plats reserverad för sig i det framtida ryska tsardömet. Bitov sysslar med att spåra medlemmar i ryska adelsfamiljer och okända medlemmar i tsarfamiljen. Arkivskåpen vid väggen är fyllda av fotokopior av födselattester, uppgifter om namnändringar, mikrofilmade personhandlingar beställda från utlandet och sammanställningar över olika familjers släktträd.

9. ARKIVRUM. I nio fulla arkivskåp finns resten av materialet i Bitovs efterforskningar. På ett litet bord i hörnet står en läsapparat för mikrofilm. En bokhylla rymmer referenslitteratur kring släktforskning och konsten att tyda gamla handskrivna texter.

10. FIKARUM. Tre kaffebord, en elplatta med en kaffepanna på och en gammaldags tesamovar utgör möbleringen. På väggarna hänger oljetryck av ryska vapensköldar. Två unga män i gammaldags uniformer som egentligen ska stå vakt i hallen brukar sitta här och dricka te.

11. VILORUM. Bitov övernattar ibland här. Rummets möblering består av en smal brits och ett litet bord. Längs ena väggen står kartonger med skrivmaskinspapper.

12. FILMSALONG. Enkla träbänkar utgör sittplatserna i filmsalen. En duk på rulle hänger över en liten uppbyggd scen, som också kan användas för anföranden eller teateruppsättningar. Salen används mest för att visa dokumentärfilm.

13. TOALETTER. Två toaletter och ett prydligt tvättrum.

14. DEMJAN MENSJIKOVS KONTOR. Ett kontor som de andra: skrivbord med skrivmaskin, två dokumentskåp, hyllor med pärmar längs väggarna. Väggarna pryds av kopparstick från berömda fältslag och reklamaffischer från ryska vapenindustrin. Mensjikov är ansvarig för den militära träningen av slavamedlemmar utanför armén. Han var tidigare löjtnant i Röda armén, men tvingades lämna sin tjänst på grund av någon förseelse som sedan har raderats ur rullorna. Tisdagar och torsdagar håller han lektioner i konferensrummet **(16)**. Övriga dagar är han ute och drillar sina skyddslingar på en privat egendom söder om Moskva.

15. MATERIALRUM. Rummet är fyllt av hoprullade gamla kartor och overhead-bilder i pärmar. På ett bord finns ett modulerat landskap med små stridsvagnar i tenn. Här förvarar Mensjikov materialet till sina kurser.

16. KONFERENSRUM. Rummet domineras av ett stort, runt bord omgivet av tolv stolar. Längs väggarna finns bokskåp med gamla uppslagsverk och referenslitteratur från 60-talet. I taket hänger en något trasig kristallkrona. Rummet används huvudsakligen till Mensjikovs kurser.

17. TRÄDGÅRD. Huset är det enda av de kringliggande som har en liten trädgård kvar. Den hålls i någorlunda form av en inhyrd trädgårdsmästare. En torrlagd liten damm ligger mitt i trädgården, omgiven av figurklippta enar. En hög mur avskiljer trädgården från vägen på andra sidan. En liten trädgårdsgrind går ut genom muren.

Övervåningen

1. HALL. Två unga män i gammaldags uniformer, beväpnade med Makarov och kavallerisabel, står på vakt i hallen. De släpper inte förbi någon utomstående. Om det blir bråk ropar de på vakterna i vaktrummet som kommer till undsättning. De två unga männen står bara här under kontorstid, mellan 08.00 och 18.00.

2. BALKONG. Balkongen vetter ut mot gatan och kajen utanför. Det är en gammal konstruktion som inte har underhållits och inte ser helt säker ut.

3. SAMLINGSSAL. Ursprungligen är salen en balsal. Väggar-

na är täckta av speglar från golv till tak. En väldig kristallkrona hänger mitt i taket. Golvet består av träparkett. Flera höga dörrar leder ut till balkongen mot trädgården. En öppen spis finns på båda sidor om ingången. Slava använder salen för fester och sammankomster. Två långa bord med tjugo högryggade stolar står mitt i salen. I övrigt är det tomt.

4. BALKONG. Balkongen vetter ut mot trädgården och är i något bättre skick än balkongen mot gatan.

5. VAKTRUM. Två stora bord med stolar runt, en kakelugn och tre gamla bokskåp med militära handböcker från 30-talet utgör möbleringen. Fyra slavamedlemmar håller vakt över dr Gregoritjs försökspersoner härifrån. Någon går in och ser till dem en gång i timmen. Fångvaktarna finns här dygnet runt. De avlöses var åttonde timme.

6. FÖRRÅD. Porslin och bordsdukar som används när balsalen dukas till fest finns staplade på hyllorna här. Ett tiotal extra stolar står staplade på varandra.

7. FÖRSÖKSPERSON. Dörren till rummet är förstärkt och låst med dubbla lås. Den tål 150 i skada. Det krävs dyrkar och ett Inbrottsteknik med lägst effekt 10, eller en kofot och ett Styrkeslag med effekt 10+ för att få upp den. Doktor Gregoritj och vakterna i rum **(5)** har nyckeln. I rummet finns två sängar bäddade med grova filtar och ett litet bord. Väggarna är helt vitkalkade. En kal glödlampa lyser upp. På den ena sängen ligger en ung man klädd i grå bomullsbyxor och undertröja. Hans pupiller är kraftigt förstorade och det är lätt att se att han är drogad. Han är rakad på huvudet och bär spår av elektroder över hela kroppen. Han kan inte ge svar på några frågor och knappt stå upp själv.

8. FÖRSÖKSPERSONER. Dörren är förstärkt och låst på samma sätt som till rum **(7)**. I rummet finns tre sängar. Väggarna är vitkalkade och en kal glödlampa hänger i taket. Här finns två män, båda rakade och med märken efter elektroder och tortyr på kroppen. Den ena är kraftigt drogad och ligger på sängen. Han har märken efter betydligt svårare tortyr än sin kamrat. Det är han som är försökspersonen. Den andra mannen är dr Gregoritjs assistent Valentin Ljublov, som spelar delaktig i experimentet för att undersöka försökspersonens reaktioner. Ljublov har värden och färdigheter som en slavamedlem.

9. FÖRSÖKSPERSONER. Dörren är förstärkt och låst som till de båda andra fångrummen. I rummet finns två sängar. Det är vitkalkat med en glödlampa i taket. Här finns två försökspersoner, en man och en kvinna klädda i grå bomullskläder. Båda är kraftigt drogade och bär märken efter både elektroder och tortyr på kroppen.

10. KONTOR. Ett skrivbord med en skrivmaskin står mot bortre väggen. Två bokhyllor är fyllda med psykiatrisk och medicinsk litteratur. I pärmar i en hylla finns dokumentation över två års experiment kring reaktioner på olika typer av tortyr. Dörrarna är låsta. Dyrkar och ett lyckat Inbrottsteknik eller en kofot och ett styrkeslag får upp dem. Ljublov har nycklarna. Det är Valentin Ljublovs kontor. Själv deltar han i ett experiment och befinner sig i rum **(8)**. Det finns ett foto av Ljublov på väggen. Rollpersonerna känner igen honom som en av männen i rum **(8)**.

11. SALONG. Ett lågt, runt bord omgivet av läderfåtöljer står mitt i rummet. Längs väggarna finns bokhyllor fyllda av gammal litteratur som stått här sedan den militära stiftelsens dagar. Rummet används sällan och dörrarna är låsta. Dyrkar och Inbrottsteknik eller kofot och styrkeslag för att få upp dem.

12. TROFÉRUM. Här finns fyra glasskåp fyllda av idrottstroféer och militära utmärkelser. På väggarna hänger regementsfanor och inglasade tidningsurklipp om bragder och utmärkelser. De flesta urklippen och troféerna är gamla, från den militära stiftelsens tid. Ett skåp innehåller nyare utmärkelser som slavamedlemmar har fått i olika sammanhang. Rollpersonerna urskiljer ett helt nytt tidningsurklipp som inte har hunnit blekna alls. Det visar hur general Staski, som rollpersonerna känner igen som varelsen de släppte fri ur de tre ryssarna, fäster en utmärkelse för årets bästa skytt på flygregementet F3 på en ung mans bröst. Utmärkelsen ligger i den nyaste av glasmontrarna.

13. EXPEDITION. En tom receptionsdisk och ett bord där några medicinska tidskrifter och en gravt lögnaktig och föråldrad folder om Stiftelsen för krigspsykosforskning ligger. Här tar doktor Gregoritj emot förfrågningar om Slavas försöksverksamhet.

14. FJODOR GREGORITJS KONTOR. Namnskylten vid dörren är överklistrad med en ny skylt i papp där det står Fjodor Gregoritj. Lyfter man på den ser man namnet Vsevolod Kustodiev, den föreståndare som röjdes ur vägen av general Staski för att bereda väg för Gregoritj. Ett stort skrivbord, ett par fåtöljer och ett litet bord utgör möbleringen. Längs ena väggen står en lyft- och sänkbar brits där en patient kan fjättras med gummiband. Väggarna är täckta med bokhyllor. Här

finns all litteratur värd namnet som berör hjärntvätt, tortyr och förhörsteknik. Det finns böcker, tidskrifter och kompendier på ryska, tyska, engelska och franska. Gregoritj befinner sig på sitt kontor eller i laboratoriet på kontorstid, mellan 08.00 och 18.00. Han arbetar ofta hela dygn i sträck och sover över på britsen i kontoret.

15. LABORATORIUM. Tre britsar av samma typ som den Gregoritj har på sitt kontor står uppställda mot ena väggen. Bakom borden finns bokhyllor med pärmar. Längs den andra väggen finns en diskbänk och arbetsbänk med skåp under och hyllor fyllda av kemiska preparat och laboratorieutrustning. I skåpen under bänken kan rollpersonerna hitta obduktionsinstrument och tortyrredskap av exakt samma typ som Ernst Vogel förvarade i sitt rum. Här finns också verktyg för all upptänklig tortyr: svarta huvor, gummibatonger, piskor, ståltråd mm. I ett hörn står ett stålskåp låst med dubbla lås. Det är ett medicinskåp med värdefulla eller på annat sätt känsliga preparat. Gregoritj har nycklarna. Det krävs dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ eller en skruvmejsel och styrkeslag med effekt 15+ för att få upp skåpet. Bredvid medicinskåpet finns ett dragskåp. Här finns också diverse modern medicinsk apparatur. *Pärmarna:* I pärmarna finns dokumentation över de fåtaliga experiment som Gregoritj har hunnit genomföra sedan han kom till Slava. Här finns bilder och noggrann textdokumentation över svår tortyr och flera bilder på döda kroppar som visar att experiment har slutat med att patienten dött.

16. KYLFÖRRÅD. Värmekänsliga preparat förvaras här. En styckad kvinnokropp som bär kraftiga spår av tortyr ligger invirad i svart plast i längst ned i kylförrådet. En kontroll mot polisens register visar att kvinnan hette Nadja Pavlova och var officersaspirant på flygbasen F3 utanför Moskva. Hon försvann spårlöst för två veckor sedan. Jurij Sacharin kan upplysa dem om att hon var en av KGB:s mullvadar på basen, den som sist försvann.

17. ISOLERINGSRUM. Ett 2 x 1 meter stort rum, fullständigt ljudisolerat med madrasserade väggar. På golvet ligger en ung man med rakat hår, klädd i grå bomullskläder, i fosterställning.

18. LABORATORIUM. Rummet domineras av ett operationsbord på hjul, med en avancerad uppsättning lampor av olika färg och styrka över. Längs väggarna finns arbetsbänkar med kirurgiska instrument och utrustning för kemisk analys.

19. VAPENRUM. Slava förvarar en mindre mängd vapen här, som en säkerhetsåtgärd om de skulle bli angripna. Dörren är förstärkt och tål 150 i skada. Det krävs dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ eller kofot och Styrkeslag med effekt 15+ för att komma in. Gregoritj och vaktchefen bland slavamännen har nycklar. En medlem står alltid på vakt utanför dörren. I två lårar på golvet finns tio AKM med fem magasin till varje. En låda med tolv spränggranater finns också.

20. BIBLIOTEK. Bokhyllor med glasdörrar täcker väggarna. Mot ena väggen finns en öppen spis med ett malätet vildsvinshuvud över. Två små bord och åtta fåtöljer utgör möbleringen. Böckerna är gamla, de nyaste från 60-talet. Det är skönlitteratur och militärhistoriska böcker. Rummet används knappast av Slava, utan står kvar sedan forskningsstiftelsens dagar.

21. TOALETT

Ledtrådar hos Slava

MEDLEMSREGISTRET: Om rollpersonerna undersöker medlemsregistret på expeditionen ser de att samtliga på flygbas F3 är medlemmar i Slava. Någon på festen kan också tala om för dem att flygbasen är organisationens starkaste fäste.

BITOVS SLÄKTFORSKNING: Om rollpersonerna pratar med Bitov om general Staskis anor får de veta att han ännu inte har lyckats spåra generalens förflutna alls.

"Det är svårt med våra register. Mycket är förstört. Men jag kommer att lyckas till slut", säger Bitov.

FÖRSÖKSPERSONERNA: Det finns fem försökspersoner inlåsta i Slavas lokaler. Två är rekryter hämtade från en militärbas utanför Moskva. De andra tre är studenter som anmält sig som frivilliga till experiment för att dryga ut kassan. Gregoritj har experimenterat med droger och tortyr för att se hur snabbt han kan få en effekt som liknar hjärntvätt. Samtliga är apatiska, förvirrade och hävdar att de är slavamedlemmar som frivilligt deltar i experiment. De uppger inte sina namn och hänvisar till doktor Gregoritj om rollpersonerna undrar något. De går inte frivilligt med på att lämna Slavas lokaler. Om rollpersonerna försöker få dem att förklara vad experimenten har gått ut på ger de väldigt luddiga och förvirrade förklaringar.

LJUBLJOVS DOKUMENTATION: Dokumentationen över experiment som finns i Ljublovs rum är tillräckligt för att KGB ska kunna få polisen med sig och slå till mot Slava. Här finns

dokument över behandling av ett flertal personer som sedan skickats ut som "agenter" i Europa. Interpol kan hitta flera kända terrorister bland namnen.

GREGORITJS DOKUMENTATION: Dokumentationen i Gregoritjs rum och fångarna är tillräckligt för att överlämna honom till polisen. Rollpersonerna ser att flera experiment har utförts på personer från flygbas F3. Flera av experimenten är inte undertecknade Gregoritj, utan Hartcombe. Om rollpersonerna såg några hänsyftningar till Hartcombe i Berlin reagerar de antagligen. I dokumentationen finns också anteckningar om att tre försökspersoner har "överlämnats till N. Hartcombe efter slutförda test". Det rör sig uppenbarligen om ännu levande personer.

GREGORITJS ADRESSBOK: Gregoritj har adress och telefonnummer till en N. Hartcombe i sin adressbok. Adressen är "Traktormotormonteringen, Korodskaja traktorfabrik, Korodskaja industriområde."

KYLFÖRRÅDET: Kroppen i kylförrådet är efter en av Jurij Sacharins agenter på flygbas F3.

VAPENRUMMET: Med Sacharins hjälp kan rollpersonerna få reda på att vapnen kommer från flygbas F3.

Liktorns planer

Dagen efter händelserna hos Slava kontaktas rollpersonerna av Sacharin. Lämnar rollpersonerna över den önskade informationen till KGB blir han nöjd. "Men det är Staski vi vill åt. Det är han som är farlig. Jag har mina misstankar om att han har vistats på F3, en flygbas några mil norrut. Han är huvudman för basen och hade i alla fall precis när han dök upp nära kontakter med överste Leskov som förestår basen. Vi har dessutom helt tappat kontakten med basen. Alla våra mullvadar har avlidit av olika skäl."

Om rollpersonerna hittade kvarlevorna efter Nadja Pavlova hos Slava är Sacharin ännu mer övertygad om att F3 är en knutpunkt. Han förklarar att KGB har om möjligt ännu svårare att göra ett direkt ingripande mot en flygbas än mot Slava, som ändå till hälften är en civil organisation. Flygbasen är helt och hållet militärens område.

"Normalt sett samarbetar vi med militären i sådana här frågor. Vi har en del folk i deras administration. Men tre av mina kolleger har försvunnit de senaste två veckorna. Er vän Staski har ett vidsträckt inflytande. Jag vågar inte lita till sådana kontakter", säger Sacharin.

Han vill att rollpersonerna ska undersöka basen och skaffa fram bevis som är bindande nog för att KGB ska kunna gå in.

"Dessutom kan Staski finnas på basen. Jag vill att ni ska finnas där när vi hittar honom. Ni och inga andra. Det var ni som startade det här", säger han. Sacharin säger att han ska återkomma till rollpersonerna om lämpliga metoder att ta sig in på basen. Möjligen kan de infiltrera, men han tror mer på någon typ av kommandoräd. Han lämnar dem och säger att han ska återkomma om ett par dagar.

Nigel Hartcombe

Nigel Hartcombe tillhörde under några år Slaviska förbundet och var god vän med Filip Kramer. Han fann en fristad i Östtyskland undan efterlysningar i Västeuropa, men det började snart bränna under fötterna i Tyskland också. Sedan 1984 har han med mutor och kontakter lyckats skapa sig en ny tillvaro i Sovjet. Han är helt uppslukad av sina ockulta studier och håller sig lite vid sidan om samhället.

Trots sin trängda position är Hartcombe en av de mest inflytelserika dödsmagikerna i Europa. Hans skrifter är vida spridda och han korresponderar med många ockultister över hela världen. Han är en kompetent tids- och rumsmagiker och kan förflytta sig obehindrat över stora avstånd.

Sedan han kom till Sovjet har Chagidiels inkarnat Staski kommit att intressera sig för Hartcombe. Den gamla magikerna har fått ekonomiskt stöd från militären och förbereder sig för att flytta ut från det gamla industriområdet där han har tillbringat de senaste fem åren och flytta till "det befriade Leningrad", Chagidiels manifesterade inferno. Efter att ha mött rollpersonerna hos Slava kontaktar Hartcombe general Staski och berättar vad han såg. Inkarnaten blir av naturliga skäl intresserad. Han kan inte själv ge sig efter rollpersonerna, men ger order till överste Leskov att skicka ut män som för dem till flygbas F3. Där kan de förhöras och sedan föras vidare till den missilbas där Staski befinner sig. Två dygn efter händelserna hos Slava, eller när rollpersonerna har hunnit ta reda på allt de behöver veta, kommer militären för att hämta dem. Se avsnittet nedan för mer information om det.

Vi beskriver Nigel Hartcombes tillhåll, om rollpersonerna skulle hinna undersöka det innan Leskovs män kommer för att hämta dem. Vill du ha med det kan du vänta med militärens angrepp tills rollpersonerna har hunnit undersöka Hartcombe.

Rollpersonerna kan hitta Hartcombe genom adressen hos Fjodor Gregoritj eller genom att de såg honom i laboratoriet. Om de (med Sacharins hjälp) söker igenom polisens register ser de en bild på honom. De kan identifiera honom som en Eric Lessner, efterlyst misstänkt för kidnappning. Sacharin kan tala om för dem att Lessner håller till i ett industriområde utanför Moskva.

"Vi höll ögonen på honom ett tag, men det verkade inte pågå något brottsligt där. Han har någon slags sekt", säger Sacharin.

Nigel Hartcombe har hittat en tillflyktsort i ett gammalt industriområde i utkanten av Moskva. De blodiga ritualerna kräver en någorlunda ostörd omgivning. Till den gamla traktorfabriken i Korodskaja kommer knappast någon frivilligt och polisen är mutad av Hartcombe. Han och hans följeslagare har i lugn och ro kunnat inreda delar av de gamla industrierna till tempel och bostäder.

Sekten har slagit sig ned i monteringsverkstan för traktormotorer, en del av den stora traktorfabrik som breder ut sig i Kolodskaja. Hartcombes ryska adepter bor inne i Moskva och kommer ut till fabriken för ritualer och för att studera. Åtta av sektmedlemmarna är inte ryssar, utan västeuropéer som flydde undan lagen tillsammans med Hartcombe. De bor i fabriken. Hela fabriken står övergiven sedan början av 80-talet. Enligt stadsplanen ska här byggas bostäder, men det finns inga pengar och rivningsarbetet har inte kommit igång. Till Kolodskaja kommer man med lokaltåg och buss, eller med bil längs motorväg M1 ut från stan. Det tar en halvtimme med bil från centrala Moskva. Själva industriområdet är ett par kvadratkilometer stort och genomkorsas av fyra vägar. Inga skyltar visar var traktormotormonteringen finns, så det tar lite tid att hitta dit.

Karta över Hartcombes tillhåll

1. GRINDAR. Fjärrstyrda grindar i det fyra meter höga stängslet krönt med taggtråd som omger området. Grindarna är låsta med elektroniska lås och öppnas från vaktkuren **(2)**. En tång och lite tråd tillsammans med Elektronik eller Inbrottsteknik kan få upp dem.

2. VAKTKUR. När sekten förbereder offerceremonier eller av andra skäl väntar besökare eller fruktar polisingripanden sitter en vakt här. Annars är den tom.

3. SOVRUM. Ett gammalt kontor som har gjorts om till sovrum av en familj i sekten. En man och en kvinna, båda i 35-årsåldern, bor här. Två gamla sängar står mot ena väggen. Mellan 03.00 och 10.00 finns de här.

4. SOVRUM. Kontoret har gjorts om till sovrum för två män.

5. KÖK. Ett mycket gammaldags kök med vedeldad spis och utan kyl och frys. Det finns odiskat porslin på bänken och matvaror i ett skåp. Köket används av sektmedlemmarna.

6. SOVRUM. Kontor omgjort till sovrum för tre kvinnor och en man. Fyra sängar och ett litet bord finns i rummet. Mellan 03.00 och 10.00 finns invånarna här.

7. MATRUM. Tidigare lunchrum för fabrikens kontorspersonal. Nu äter sektmedlemmarna här. Två bord med stolar finns i rummet.

8. LAGER. Lådor med rostiga maskindelar står kvar i lagerhyllorna. Två halvt sönderrostade truckar står mot ena väggen. Motorerna är sönderfrätta av läckande batterisyra. Ingen finns här.

9. MONTERINGSHALL. Här monterades traktormotorer när fabriken var i drift. Det löpande bandet med arbetsstationer slingrar sig fortfarande genom lokalen. Maskinerna står och rostar. Mot den bortre väggen har hallen rensats från alla maskiner som går att flytta. Där är golvet rensopat. I resten av hallen ligger tjockt med damm.

10. HARTCOMBES SOVRUM. Tidigare var det här ett rastrum för arbetarna. Hartcombe har inrett det till sovrum med en bekväm säng, ett litet bord och en byrå. Väggarna är vitmålade. Renoveringen är proffsigt gjord. Man kan inte tro att det här är en del av den sönderfallande fabriken. Mellan 03.00 och 10.00 finns Hartcombe här.

11. MATRUM. Det här var ett lunchrum för monteringsarbetarna. Hartcombe har ställt in ett köksbord och installerat en mikrovågsugn. Det ser lika modernt och fräscht ut som sovrummet.

12. ARBETSRUM. Ett gammalt kontor har omvandlats till arbetsrum. Ett stort skrivbord fyllt med papper tar upp största delen av rummet. Längs väggarna finns bokhyllor fyllda med ockulta skrifter av alla slag. Hartcombe förvarar delar av sitt arbetsbibliotek här. De värdefulla volymerna är i säkerhet i ett bankvalv. I högarna med papper finns fem brev från Filip Kramer i Berlin med förfrågningar om magiska ritualer. Två av breven är förfrågningar kring den ritual som

rollpersonerna utförde för att frisläppa dödsängelns tre inkarnater. Hartcombe har antecknat "Chagidiel?" i marginalen på ett av breven om ritualen. Här finns också ett brev från Fjodor Gregoritj i Moskva som berättar att han fått tjänsten som föreståndare för Slavas forskningsinstitut. En bok med titeln "Rysslands skyddsängel" ligger på skrivbordet. Där beskrivs, med en större mängd sakfel, hur en "ärkeängel eller annan himmelskt väsen" inkarnerade i ett barn och besegrade en ärkedemon som hotade att ta form i sina fulla makt och föra sitt helvete med sig från avgrunden. Det ska ha skett i Leningrad i mars eller april 1942. Författaren heter Demonov och säger sig ha fått uppgifterna från säker källa, av en åldrig ikonmakare som själv var med. Meningen "Inkarnationen skedde i den åldriga Kaptjenokatedralen som stått tom sedan förra seklet" är understruken med rött bläck. Hartcombe är inte här när rollpersonerna kommer hit. Hans tids- och rumsvandring är fortfarande aktiv och han är någonstans långt bortom rollpersonernas räckhåll.

13. TEMPEL. Låsta ståldörrar (dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 5+ eller kofot och styrkeslag på effekt 10+ för att komma in) leder in till templet. Hartcombes tempel påminner om det rollpersonerna mötte i hos Sasja Purgatov. Betonggolvet är noga avslipat. Ristade mönster med inlägg av metall (silver och koppar) täcker golv, väggar och tak. De ser inte det typiska tecken som hela tiden återkom hos Purgatov. Här är det en mängd olika symboler som vävs i varandra. Mitt i rummet står ett altare av svart sten. I ett skåp mot väggen förvaras de magiska redskapen, antika föremål av silver och koppar. Trots ihärdig tvätt är golv och väggar brunfläckade av blod.

14. STUDIERUM. Tidigare rymde rummet en finmekanisk verkstad. Alla maskiner har skruvats loss och slängts ut på gården. Istället står enkla bord och stolar utställda i rummet. Längs väggarna finns hyllor med böcker. Mot ena väggen hänger en svart tavla. Tre elskrivmaskiner står på borden. Här undervisar Hartcombe sina anhängare. Dagtid finns fyra sektmedlemmar här.

15. LAGER. Hartcombes bil, en gammal Volvo 240, står här. Det gör också en vit skåpbil som sekten använder för att frakta saker och vid kidnappningar. Ett urval av registreringsskyltar ligger i en låda i bänkarna längs ena väggen. Annars är lagerhyllorna kvar och lådor med rostiga maskindelar står i hyllorna. En stålport, låst inifrån med hänglås, leder ut mot gatan.

16. LAGER OCH SKROTUPPLAG. Gården fungerade som lager när fabriken användes. Nu har Hartcombe låtit slänga ut överflödiga maskiner som ligger i rostiga högar. Utanför porten från lagerlokalen finns en svartbränd, öppen jordig yta. Gräver rollpersonerna här hittar de liken efter 22 människor stadda i högre eller mindre grad av förruttnelse. Inget lik är äldre än två år.

Ett plötsligt uppvaknande

Genom Hartcombe får Chagidiels inkarnat reda på att rollpersonerna befinner sig i Moskva. Om de av någon anledning inte mötte Hartcombe hos Slava får du se till att de träffar honom i något annat sammanhang. Två dagar efter mötet hos Slava, eller när rollpersonerna har hunnit med allt de ska göra i Moskva, slår överste Leskov till. Han har fått order från Staski att fånga rollpersonerna levande och föra dem till flygbas F3. Det är lätt gjort. Han skickar helt enkelt ut två lastbilar med 40 soldater som väller in på hotell Rossija klockan fyra på morgonen. De bevakar alla utgångar från huset och förklarar för hotellchefen att misstänkta terrorister finns i byggnaden. Befinner sig rollpersonerna någon annanstans letar soldaterna rätt på dem och tar dem till fånga på samma sätt.

Ingen i Moskva ifrågasätter en sådan sak. Hotellchefen ber dem bara att vara så tysta som möjligt och inte väcka gästerna i onödan. Rollpersonerna väcks av en knackning på dörren. Utanför står sex soldater. De ser fler posterade längre bort i korridoren med automatgevären skjutklara.

"Jag är löjtnant Timonov från Röda armén. Jag har order att föra er till överste Leskov för förhör. Var vänliga följ med här", säger en ung man som leder gruppen.

Om inte rollpersonerna förstår övergår han till knagglig engelska. Försöker de försvara sig skjuter soldaterna mot benen för att fälla dem. Blir det skottlossning öppnas alla dörrar i korridoren och nyfikna huvuden sticks ut, för att raskt försvinna igen. Skulle rollpersonerna mot förmodan komma undan blir det en hetsjakt genom hela Moskva efter dem. Förr eller senare grips de och kan föras till flygbasen.

De avvisiteras, fängslas med handklovar och slängs in i en av de två gamla lastbilarna som soldaterna kom med. Avvisiteringen är inte särskilt noggrann. Soldaterna hittar alla up-

penbara vapen, men skulle någon komma på att gömma något litet som en stilett eller dyrk i munnen, i underkläderna eller på insidan av låren är risken att det ska upptäckas ganska liten. Inklämda mellan beväpnade soldater kör de iväg i rasande fart ut ur Moskva. De kör norrut i vad som tycks vara någon timme, innan de svänger av på en mindre avtagsväg in i skogen. De passerar en bom och två vaktposteringar innan de kommer fram till själva basen.



EN ÄRKEDEMON SOM HOTADE ATT TA FORM I SINA FULLA MAKT OCH FÖRA SITT HELVETE MED SIG FRÅN AVGRUNDEN.

Flygbas F3 Flygbasen ligger cirka sex mil norr om Moskva. En omarkerad avfartsväg från vägen mellan Moskva och Dmitrov leder genom skogen in mot flygbasen. Efter två kilometer spärrar en bom av vägen för att hindra obehöriga fordon att komma vidare. Efter ytterligare två kilometer kommer en grind i det yttre stängslet som omgärdar flygbasen. Bilarna kör genom ett område med förläggningar, under en startbana för flygplan, förbi två hangarer där tekniker pysslar med några Mig 29:or, under ytterligare en startbana och fram till en nedfartsramp mot en underjordisk hangar. De kör nedför rampen och kommer in i den dunkla hangaren. Där förs de ned från lastbilsflaken och bort till en hiss i den bakre delen av hangaren. De eskorteras av löjtnant Timonov och sex män. Hissen går långt ned i berget.

Hissarna öppnar sig mot långa korridorer som leder dem ett par hundra meter till en bastant ståldörr. Den öppnas och de kommer in i en fängelseavdelning med sju små celler. Timonov ser till att de blir ordentligt inlåsta. Sedan ger han några order på ryska till två av sina män och försvinner.

Efter två timmar i cellerna kommer Timonov tillbaka med sex män och överste Leskov. Rollpersonerna förs ut ur cellerna en och en och förhörs av Leskov, som vill veta vad de har för planer och varför de rotar i Slavas och Staskis affärer. Han försöker lirka ur dem hur mycket de vet om Staskis sanna natur och Chagidiels planer. Den som inte svarar omedelbart får en rejäl örfil av en av soldaterna, motsvarande en skråma. Efter en timmes förhör är Leskov nöjd. "Vi skickar dem till generalen med nästa sändning", säger han på ryska. Han försvinner tillsammans med löjtnanten. Bara de två vakterna är kvar.

Olika flyktmöjligheter

Det är inte särskilt svårt att fly från fängelset, trots att det kan verka säkert. De två vakterna är allt annat än uppmärksamma. De bär sina k-pistar hängande över axeln och kedjeröker. En rollperson som vet med sig att han kan slåss har god chans att slå ut båda två om han ber att få gå på toaletten och sedan fintar lite med vakterna. En kvinnlig rollperson kan med de simplaste sexuella inviter få dem att lägga ifrån sig k-pistarna. De är inte beredda på att slåss. De är vana vid att fångar vet sin plats och finner sig i situationen. Celldörrarna är svåra att få upp inifrån. Låset finns på utsidan och det är näst intill omöjligt att komma åt.

Om rollpersonerna har svårt att själva ta sig ur fångenskapen får du ge dem lite hjälp. Låt i så fall en av KGB:s mullvadar ha kommit undan utrensningarna på basen. Löjtnant Ilja Topov finns inne i kommandocentralen. Han märker när rollpersonerna tillfångatas och smyger ned för att frita dem. Sedan kan rollpersonerna undersöka basen närmare tillsammans med Topov och ta sig ut.

Ilja Topov är annars ledaren för de kommandosoldater som tillsammans med rollpersonerna tar sig in i missilbasen där general Staski håller till. Han kan fortfarande leda kommandosoldaterna och ta sig in i missilbasen tillsammans med dem. Du låter dem bara träffa honom redan här.

Oavsett hur de tar sig ut, kan de snabbt undersöka flygbasen och sedan fly. De borde ta tillfället i akt att se sig omkring, när de på ett så praktiskt sätt har lyckats hamna mitt i flygbasen. Fyra timmar efter deras flykt kommer vaktavlösningen och larmet går. Hela basen finkammas i jakten på rollpersonerna. Om de har lyckats ta sig ut ur kommandocentralen och upp till markytan är risken att de ska upptäckas liten. Finns de kvar nere under mark måste de gömma sig

för att lura förföljarna. Det är de vanliga, tämligen ointresserade Röda armé-soldaterna som jagar dem, så det är inte särskilt svårt att undkomma. Grips de igen blir bevakningen betydligt hårdare nästa gång. Efter två dygn förs de i en lastbil mot missilbas M13. Ge dem en rimlig chans att fly på vägen till basen. Om de inte klarar det kan du låta KGB:s jägarsoldater frita dem innan de når basen. Sacharin har upptäckt vad som hänt dem och han vill inte att de ska falla i Chagidiels händer. Han misstänker att dödsängeln kan ha stor nytta av dem på ett eller annat sätt.

Karta över flygbas F3

1. INFART. I kuren vid grinden finns fyra vakter. De har radiokontakt med basen. Genom grinden går vägen förbi ett 20 meter brett minfält till det inre stängslet, där två vakter öppnar grinden. Vägen går vidare genom ett litet skogsområde och förgrenar sig i en väg mot förläggningarna och en mot flygledning och administration. Minfältet och de dubbla stängslen omger hela basen. Minorna har aktiverats sedan Slava i praktiken tog över basen. Det är trampminor utlagda i stjärnmönster med 2-3 meters avstånd. Det yttre stängslet är ett 3 meter högt stålstängsel med taggtråd på toppen. Det inre stängslet är 4 meter högt och larmat. När något rör vid staketet mer än 5 sekunder går ett larm till vaktkuren vid grinden och till larmcentralen inne i basen. Det tar mellan 5 minuter och en kvart för vakterna att komma ut och undersöka larmet. Genom de dubbla grindarna i stängslen går vägen in på flygbasens område. Landningsbanorna skymtar mellan träden. Bunkrar med gamla luftförsvarssystem ligger utströdda i naturen.

2. ADMINISTRATION OCH YTTRE KOMMANDOCENTRAL. Ett gammalt boningshus som ser ut att ha tillhört en bondgård har rustats upp och används av militären. Mitt emot det gamla huset finns två moderna baracker. Tidigare höll kommandocentralen till här i fredstid. Efter Slavas övertagande har den flyttat in i de underjordiska bunkrarna **(11)**. Nu finns bara en del administrativ personal och underhållspersonal kvar i huset. Boningshuset är i trä och har två våningar. Övervåningen fungerar som logement för en del av officerarna. På bottenvåningen finns ett kansli med två kontorister och en löjtnant Jesenin som är ansvarig för pappersexercisen. Överste Leskov har också ett kontor här, dit han flyttar om någon överordnad kommer för att inspektera basen. En av barackerna används som mäss och samlingssal för officerarna. Den andra fungerar som kontor och vaktkur för militärpoliser som regelbundet patrullerar området.

3. FÖRLÄGGNINGAR. Tio logementsbaracker, förrådsbaracker och en mässlokal ligger grupperade vid vägens slut. Här finns 1500 soldater med befäl. Området patrulleras av två vakter.

4. VAPENFÖRRÅD. I tre plåtskjul finns de vapen som inte handhas av soldaterna personligen. Här ska finnas 2000 AKM:er med ammunition, 100 Makarov pistoler med ammunition, 200 pansarskott, 50 luftförsvarsmissiler, 50 granatgevär och reservdelar till luftförsvarsartilleriet. Listor i den administrativa byggnaden **(2)** och listor uppsatta på väggen inne i förråden anger vad som ska finnas i varje förråd. Det är lätt att se att mycket fattas. Bara hälften av AKM:erna finns kvar. En del har ersatts med gamla AK 47:or. Klumpiga ändringar har gjorts i inventarielistan. Ett 50-tal pansarskott och nästan alla luftförsvarsmissiler är borta. Förråden bevakas av två soldater med hundar. (Använd hundarna från Sasja Purgatovs hus i Berlin). *Inventarielistan:* En kontroll av vapnens tillverkningsnummer visar att flera av de vapen som fanns hos Harmans mekaniska i Berlin kom härifrån.

5. SERVICEPLATS. I ett hus finns garage för servicefordon och en enkel mekanisk verkstad. Två tankbilar står här. Fyra jeepar står parkerade vid sidan om hangarerna. Två tankningsplatser för flygplan finns på plattan framför hangarerna. Tre Mig-29:or står utanför hangarerna. Servicepersonal går omkring på dagarna. Nattetid bevakas varje hangar av fyra hangarhundar (använd hundarna från Sasja Purgatovs hus i Berlin).

6. HANGARER. Tolv Mig-29:or finns i varje hangar. Här finns servicedepåer, tankningsplatser och utrustning för att serva flygplanen. Ingen beväpning förvaras i de synliga hangarerna. Den finns i de underjordiska hangarerna och fraktas upp när flygplanen ska bestyckas. 15 servicetekniker och ett par piloter finns i varje hangar.

7. UNDERJORDISKA HANGARER. Två hangarer med vardera 12 Mig-29:or finns nedsprängda i berget. Betongramper leder ned från landningsbanorna till hangarerna. Stora ståldörrar markerar ingången till hangarerna. De står öppna några timmar varje dag, när planen testas. Två mindre dörrar går in i varje hangardörr. Ingången bevakas av två vakter som har nycklar till dörren. Den tål annars 150 i skada och kan bara

öppnas med dyrkar och ett Inbrottsteknik med effekt 12+. Innanför portarna sluttar betongrampen ned till en katapultanordning, som används för att skjuta upp flyplanen direkt i luften. Samtliga plan finns inne i hangaren. Långsamma fläktar dundrar i taket. Det är dammigt och ganska mörkt. Servicefordon, lyftanordningar och servicebryggor står överallt. Två stora hissar mitt i lokalen går ned till förrådsrummen under hangaren där beväpning och reservdelar förvaras. I den bakre delen av hangaren finns en frakthiss och en personhiss som leder ned till kommandocentralen. Hissen är låst. Det krävs dyrkar och Inbrottsteknik eller Elektronik med effekt 8+ för att få igång hissarna. Alla officerare i hangaren har nycklar. Hissarna fortsätter ned förbi kommandocentralen till lager och fångceller. Det är hit rollpersonerna förs. Dagtid finns 15 tekniker och två eller tre piloter i hangaren. Nattetid finns här fyra hangarhundar (använd hundarna från Sasja Purgatovs hus).

8. RÄDDNINGSKÅR. Ett grått stenhus i två våningar med stora portar för utryckningsfordonen. Här finns två brandbilar och fyra mindre brandfordon. Tio brandmän är ständigt stationerade här.

9. BRÄNSLEDEPÅ. En underjordisk bränsledepå markeras av ett larmat stängsel med taggtråd på toppen och en kur vid grinden, där två vakter sitter. En smal väg går fram till depån. Bränslet leds i underjordiska ledningar till hangarerna, men kan också hämtas här med tankbil.

10. FLYGLEDARTORN. Ett vanligt flygledartorn, bemannat med två flygledare.

11. KOMMANDOCENTRAL. Basens ledning finns i den underjordiska kommandocentralen, som i normala fall bara används i krigstid. Inför den planerade militärkuppen har ledningen dragit sig tillbaka till den skyddade centralen. Den kan nås genom de underjordiska hangarerna, eller genom två dolda utgångar på berget. Berget patrulleras dygnet runt av två patruller om vardera två man och hundar.

Flygbas F3s kommandocentral

Hissarna från hangarerna öppnas mot en gång som fortsätter mot kommandocentralen. Vid hissarna finns två vakter. Gångarna från hissarna sträcker sig 30 meter genom berget innan de kommer fram till kommandocentralen. Efter 20 meter löper gångarna från de två hangarerna samman.

1. INGÅNG. Gången från hissarna kommer fram vid logementen. Här finns inga vakter, men 40 personer är stationerade i centralen dygnet runt. De arbetar i skift, så det finns alltid ett 20-tal på logementen. Minst folk i rörelse är det sent på natten, när bara ett tiotal personer arbetar och resten sover.

2. DUSCH OCH WC. Ett modernt duschrum som används av alla som bor här. Mot vänstra väggen finns toaletter. Det är 1 chans på 20 att någon befinner sig i duschrummet om rollpersonerna tittar in.

3. LOGEMENT. Varje logement är möblerat med fyra dubbelsängar och skåp för personliga tillhörigheter. Ett litet bord och två stolar står mot väggen. Det syns att logementen är bebodda.

4. LOGEMENT. Logement möblerat med två sängar, två skåp och ett bord med två stolar mot väggen. Här sover två officerare.

5. LOGEMENT. Möblerat med två sängar. Här sover två officerare.

6. ÖVERSTE LESKOVS RUM. I det yttre rummet finns ett litet bord och en bekväm fåtölj. I det inre finns en säng och ett litet bord. Över sängen hänger en av Filip Kramers målningar: ett stridsflygplan som sveper fram över ett mörkt stadslandskap. Målningen är signerad "Från vännen Filip". På sängbordet ligger tre tjocka dokumentsamlingar med rapporter från högsta militärledningen. En berör kvalitén på stridsmaterielet på olika regementen. De andra två behandlar politiska stämningar bland soldater inom olika vapenslag. Rapporterna är hemligstämplade och inte adresserade till Leskov.

7. KAPTEN TOLSTOJS RUM. Michail Tolstoj är Leskovs närmaste man. I det yttre rummet finns ett lågt bord och tre stolar. I det inre rummet finns en säng och ett skrivbord.

8. MÄSSEN. Tio bord med bänkar utgör möbleringen i lokalen. Mot den bortre väggen finns två lägre bord med bekväma stolar. En TV-apparat hänger på väggen. Den står på dygnet runt och visar MTV.

9. KÖK. Relativt modernt med nya spisar och kylskåp. Det stinker av ingrott matos. Ventilationen fungerar inte som den ska. Här arbetar en surmulen, fetlagd kock på dagarna.

10. UTBLICK MOT KOMMANDOCENTRALEN. Dörren in hit från logementsavdelningen är av stål och tål 150 i skada. Det krävs dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ eller en kofot och styrkeslag med effekt 15+ för att komma in utan nyckel. Samtliga officerare har nyckel. Utanför dörren står en vaktpost

som också har nyckel. Genom en glasruta ser man ned mot kommandocentralen. Bord och stolar står mot väggen.

11. KOMMANDOCENTRAL. Tekniken är relativt ny, men det syns att centralen installerades på 60-talet. Mitt på golvet finns ett taktiskt bord med en karta över de närmaste kvadratmilen runt basen. Rakor används för att manuellt flytta flygplansmodeller över bordet. Samma bild finns på en elektronisk karta på väggen. Den elektroniska kartan manövreras från två konsoler på golvet. Vid ena väggen finns två dataterminaler från mitten av 80-talet. Dagtid finns ett tiotal personer här inne. På natten är det tomt. Tre ståltrappor går upp till övriga delar av basen. Ett studium av programmeringen av den elektroniska kartan visar att den kan plocka upp taktiska kartor över alla sovjetiska flygbaser och missilbaser. Någon med ett minimum av militär erfarenhet inser att det är mycket ovanligt med taktiska kartor över alla andra egna baser.

12. KOMMUNIKATION. Radar- och radioutrustning från tidigt 70-tal fyller väggarna i rummet. Här finns gamla matrisskrivare och bandspelare från tidigt 70-tal. Det finns alltid två personer i rummet. De ägnar påfallande mycket tid åt att avlyssna andra sovjetiska militärbaser.

13. TERMINALRUM. Åtta IBM-dataterminaler från mitten av 80-talet står på små bord i rummet. På en bänk längs ena väggen finns tre äldre, rysktillverkade terminaler. Här finns fyra personer dagtid och ibland en eller två på natten.

14. DATORRUM. En IBM stordator från mitten av 80-talet står mot bortre väggen. Skåp med stora magnetband för säkerhetskopior står mot ena väggen.

15. UTSKRIFT. En plotter, fem matrisskrivare och en relativt modern laserskrivare står och brummar. Papperen ringlar sig ned på golvet. Här pågår utskrift under hela dygnet.

16. FÖRRÅD. Datapapper, kontorsutrustning, magnetband och ljudband förvaras på hyllor.

17. VILORUM. En brits och ett lågt bord är den enda möbleringen. Under bordet finns ett medicinskåp som innehåller material för första hjälpen.

18. HISS. Hissen går upp till ett mindre vaktrum där två vakter ständigt finns. Där löper en korridor till ytterligare en hiss, som leder upp till en dold utgång på berget.

19. FÖRRÅD. Överblivna kontorsmöbler och gamla datorterminaler är staplade på varandra i rummet. Det går inte att tränga sig in.

20. TOALETT.

21. TRAPPA. Bakom en låst ståldörr som tål 150 i skada och kräver dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ eller en kofot och styrkeslag med effekt 15+ för att öppnas går en spiraltrappa i stål upp. Den kommer upp i samma vaktrum som hissen **(18)** och fortsätter sedan till en dold utgång på berget.

22. LARMCENTRAL. Väggarna är täckta av monitorer och konsoler. Härifrån övervakas säkerheten på hela basen. Alla larm går hit och härifrån dirigeras vaktstyrkor när larmet går. Det är finns alltid två personer här.

23. KONTOR. Ett skrivbord med en modern 486-dator, en matrisskrivare och hyllor fulla med pärmar utgör hela möbleringen. På golvet ligger långa remsor med fullskrivna papper. Här sitter major Igor Pisarev och beräknar möjligheten att slå ut regeringstrogna förband med missiler. Detaljuppgifter om kapaciteten hos missilbas M13 ligger till grund för beräkningarna. Uppgifterna har körts in i ett taktiskt simulationsprogram och samkörs med uppgifter om slagstyrkan hos andra regeringsförband. Någon med militära kunskaper inser att major Pisarev knappast har auktoritet att hantera den typen av uppgifter. Pisarev är på sitt kontor mellan 07.00 och 20.00 med avbrott för lunch och eftermiddagste.

24. KONTOR. Ett skrivbord med en 486-dator och hyllor fulla med pärmar. Här sitter löjtnant Gennadij Obolenskij med en taktisk karta över Leningrad uppe i datorn. Han sätter samman olika scenarion över försvar och angrepp kring staden. Rollpersonerna kan se att han använder 3:e, 5:e och 12:e armédivisionen i försvaret av Leningrad. Angripare är olika konstellationer, alltid samma som major Pisarev i sina simulationer kontrollerade om de kunde slås ut. Försvaret är i samtliga scenarion koncentrerat kring Vasiljekskijön. Löjtnant Obolenskij finns på sitt kontor nästan dygnet runt. Han sover bara några timmar mellan 02.00 och 06.00.

25. KONFERENSRUM. Ett halvcirkelformat bord omgivet av moderna, stoppade stolar fyller hela rummet. På väggen finns en tavla för over-head projektioner och tuschpennor. En halvt utsuddad bild på tavlan tycks visa en karta över F3.

26. ÖVERSTE LESKOVS KONTOR. Ett stort skrivbord med en gammal elektrisk skrivmaskin står mot bortre väggen. På skrivbordet finns dokumentkorgar fyllda av brev och handlingar. Väggarna är täckta av hyllor med pärmar och skrivelser. Här finns överste Leskov några timmar varje dag. I en do-

kumentkorg märkt M13 finns Leskovs korrespondens med general Staski för en vecka tillbaka. Här finns tillräckligt mycket komprometterande uppgifter för att få Leskov arkebuserad flera gånger om. Samtliga Staskis brev är skrivna på brevpapper med M13:s brevhuvud.

27. FÄNRIK KARPOVS KONTOR. Ett skrivbord och dokumentkorgar fyllda av papper tar upp hela rummet. Här sitter Leskovs sekreterare, som ägnar mesta delen av dagen åt att sortera post och skriva ut brev.

28. GENERAL STASKIS KONTOR. Ett tomt skrivbord och tomma bokhyllor. Det är uppenbart att ingen har använt rummet. Staski är officiellt flygbasens högsta befäl, men han har helt överlämnat ansvaret till Leskov.

Lagerutrymmen och fångceller Hissarna från hangarerna och kommandocentralen går ned till ett stort lagerutrymme. Här förvaras tillräckligt med mat och utrustning för att klara en längre tids isolering. En mindre avdelning för förvaring av fångar finns också. Det är hit rollpersonerna förs.

1. FÅNGCELL. Cellen är 1,5 x 3 meter. En väggfast träbrits är den enda möbleringen. Dörren är av stål med en liten lucka. Vakten i **(2)** har nycklarna.

2. VAKTER. Ett enkelt möblerat rum med två bord och stolar. Mot ena väggen finns två toaletter. Två soldater sitter på vakt här. De litar på de bastanta ståldörrarna och är inte överdrivet vaksamma.

3. KORRIDOR. Ståldörrar blockerar vägen ut från fångcellerna till korridoren mot hissarna. De två vaktposterna har nycklarna. Annars krävs en kofot och styrkeslag på effekt 15+ eller dyrkar och inbrottsteknik på effekt 10+ för att få upp dem.

4. KORRIDORER. Gångarna sträcker sig 200 meter i vardera riktningen och slutar i en personhiss och en frakthiss som går upp till kommandocentralen och vidare upp till de underjordiska hangarerna. På den här våningen är hissarna obevakade.

5-7. LIVSMEDELSFÖRRÅD. Papplådor med frystorkad mat, konserver, kolpulver och vitamintabletter.

8. KRAFTVERK OCH GENERATORER. Här finns ett dieseldrivet litet kraftverk som förser kommandocentralen med ström. Generatorerna står och brummar. Två tekniker går runt och sköter om allt.

9. SYSTEMKONTROLL. Fläktsystem, el och värme sköts härifrån. Uråldriga kontrollpaneler med små lampor, mätare och vred finns längs väggarna. Det ser ut som ett elverk från 50-talet.

10. RESERVDELSFÖRRÅD. Delar till kraftverk och generatorer förvaras här. I tre låsta plåtskåp vid väggen finns dessutom 30 AKM och 40 Makarov med ammunition. Plåtskåpen kan brytas upp med ett bräckjärn (finns i lokalen) och styrkeslag på effekt 5+ eller öppnas med dyrkar och Inbrottsteknik på effekt 3+.

Ledtrådar på flygbasen

SOLDATERNA: Alla på basen pratar hela tiden om förberedelserna inför kuppen, som uppenbarligen ska ske tillsammans med Slava och andra armé- och flygvapendivisioner. Alla vet att general Staski befinner sig på missilbasen några mil norrut. Hela flygbasen är fylld av spänd förväntan inför något oerhört som ska hända.

VAPENFÖRRÅDEN: En kontroll av inventarielistorna i vapenförråden visar att mycket material har försvunnit, troligen sålts. Kontrollerar rollpersonerna tillverkningsnumren ser de att vapnen stämmer med de som fanns hos Harmans mekaniska i Berlin.

ÖVERSTE LESKOVS RUM: Målningen på väggen är gjord av Filip Kramer, det ser rollpersonerna direkt. De hemligstämplade rapporterna som Leskov läser kommer att intressera KGB och de delar av militären som inte är inblandade i kuppförsöket.

KOMMANDOCENTRALEN: Ett noggrant studium av den elektroniska kartan visar vilka baser i Sovjet kuppmakarna planerar att försöka slå ut. Det är knappast troligt att rollpersonerna har tid att studera kartan så noga. Det skulle ta ett par timmar.

KOMMUNIKATIONSRUMMET: Transkriptioner av meddelanden mellan andra ryska militärbaser finns i pärmarna längs väggen. Vissa baser tycks mycket regelbundet ha avlyssnats.

DATORRUMMET: Har rollpersonerna möjlighet att få med sig back-upbanden från datorn så har de konkreta bevis för planerna på en militärkupp. Där finns simulationer av angrepp på andra militärbaser och civila mål. Där framgår också vilka delar av Röda armén som har personal inblandad i planerna. Magnetbanden är av gammaldags typ och väger tillsammans 140 kg. Det krävs dagar av arbete för att sortera ut vilka som är viktiga.

PISAREVS KONTOR: Major Pisarevs dator innehåller exakt de uppgifter som rollpersonerna kanske har svårt att få med sig från datorrummet. De kan spara dem på ett 20-tal vanliga disketter och ta med sig. Disketter finns i en låda på skrivbordet.

OBOLENSKIJS KONTOR: Om rollpersonerna studerar Obolenskijs simulationer av Leningrads försvar ser de direkt att försvaret tycks ledas från en punkt misstänkt nära den plats där Kalenkos hus inte längre ligger. De ser också simulationer över anfall mot en punkt i förorterna, nära något som på kartan utmärks som Kaptjenos industriområde. Runt en byggnad där har Obolenskij lagt upp ett angreppsscenario. (Det är möjligheterna att slå ut den svarta katedralen som beaktas.)

LESKOVS KONTOR: Breven från general Staski innehåller olika order: att ta fram anfallsplaner för flygvapnet, synkronisera med andra som deltar i kuppen, rensa ut en eller annan misstänkt agent. Här finns svart på vitt ett hundratal officerare över landet som är inblandade i kupplanerna. Det sista brevet är en order att gripa och förhöra rollpersonerna, för att sedan föra dem till M13.

Åter till Moskva

Om rollpersonerna har befriats av Ilja Topov för han dem direkt till Sacharin så snart de har tagit sig ut från flygbasen. Flyr de på egen hand blir de ändå kontaktade av liktorn när de kommer tillbaka till Moskva. Sacharin plockar upp dem på samma diskreta sätt som tidigare och gratulerar dem till operationen. Han är tacksam för allt bevismaterial de kan lägga fram mot kuppmakarna, Slava och Staski, men tycks vara lite besviken över att generalen inte fanns på flygbasen.

Om rollpersonerna erbjuder sig att söka upp generalen i missilbas M13 är han tacksam. Annars föreslår han att de ska göra det. Nu har han tillräckligt med bevismaterial för att gå in med sin egen personal, men han vill ändå ha rollpersonerna med. Sacharin erbjuder dem att tillsammans med 100 av hans män under löjtnant Ilja Topovs ledning ta sig in på M13 och döda generalen.

"Ni förstår lika väl som jag att ni inte kan gripa honom. Ytterligare en anledning till att jag vill ha er med. Mina män har ingen erfarenhet av vad ni kan stöta på i närheten av Staski. Jag tror att ni åtminstone kan föreställa er vad som finns där", säger Sacharin.

KGB har kartor över delar av missilbasen. Den består av sex milslånga missiltunnlar som utgår från en gemensam centralpunkt.

"Det bästa är att ta sig in genom tunnlarna. Det går kanske från markytan också, men då måste ni slå er ned genom hela anläggningen. Från botten går det möjligen att ta sig upp diskretare. Ni får diskutera det där med Topov. Jag har egna problem att sköta. Vi går mot en kris i Leningrad", säger Sacharin och tar avsked av dem.

Han vill inte närmare kommentera vad han menar med krisen i Leningrad.

"Det är för tidigt att säga något säkert", säger han.

Rollpersonerna sammanförs med löjtnant Topov om de inte träffade honom redan på flygbasen. Tillsammans med rollpersonerna planerar han hur de kan ta sig in och vilken utrustning de behöver. Det bästa är att ta sig in genom någon av de dolda ingångarna till missiltunnlarna och sedan gå in mot basens centrum därifrån.

M13 ligger 15 mil norr om Moskva. De flygs till ett litet flygfält några kilometer från basen och tar sig sedan till fots fram till nedgången. Väl inne i basen kan de smyga sig fram till en viss punkt. Du får själv bedöma när det är rimligt att larmet går. Det beror på hur rollpersonerna planerar. Ju bättre plan, desto längre kan de komma utan upptäckt. Du avgör det utifrån deras plan. Överlämnar rollpersonerna ansvaret till Topov för han dem oupptäckta upp till nivå 4. Där går larmet och de svarta baskrarna organiserar försvaret för att inkräktarna inte ska kunna ta sig till kommandocentralens plan. Pojklegionärerna lämnar aldrig plan tre. De bevakar Staski och lämnar övervakningen av resten av basen åt de vanliga soldaterna.

Inkarnatens fall

General Staski lämnar aldrig kontrollrummet på plan tre. Han stannar där, bevakad av tio pojklegionärer. När rollpersonerna kommer låter han i första hand legionärerna slåss. Bara när han blir verkligt trängd angriper han själv för att klara sig. När han dör bleknar han bort och försvinner med ett rasande vrål. Pojklegionärerna sjunker ned mot golvet. De är inte längre legionärer, utan vanliga pojkar i för stora uniformer. Ur varje kropp reser sig för ett ögonblick en blåvit, genomskinlig

skepnad av en naken pojke. Skepnaderna skingras som rök i vinden. Rollpersonerna har befriat pojkarna från Chagidiels helvete. De svarta baskrarna chockas svårt när dödsängelns kontroll över dem släpper. De blir helt apatiska under flera timmar och slåss inte mer när inkarnaten är borta.



NÄR HAN DÖR BLEKNAR HAN BORT OCH FÖRSVINNER MED ETT RASANDE VRÅL.

Missilbas M13 Missilbasen är en stor anläggning nedgrävd i marken 15 mil norr om Moskva. Det är en öde trakt med spridda kolchoser och mindre byar. Själv basen ligger nedsprängd i ett litet berg i närheten av en liten kolchos, som fungerar som täckmantel för verksamheten. Därifrån utgår sex milslånga tunnlar där missilerna körs fram och tillbaka för att förhindra fientliga makter från att bestämma deras läge i detalj.

Det finns flera ingångar till basen. Den största ligger i en hårt bevakad byggnad i den falska kolchosen. Tre separata vaktposteringar med vardera 10 vakter och avancerade elektroniska larm bevakar den ingången.

Övriga nedgångar är servicenedgångar i tunnlarna. Det finns ett 20-tal sådana, alla väl dolda. Det troligaste är att rollpersonerna tar sig in via missilgångarna. Att ta sig ned direkt till basen från markytan är mycket svårt, närmast omöjligt. Missilbasen har påverkats kraftigt av inkarnatens närvaro. Bitvis glider den samman med inferno. Missilgångarna har antagit ett vagt organiskt utseende. Infernovarelser lurar i skuggorna. Basens personal har förvridits av inkarnatens närvaro. Rollpersonerna ska känna att de gradvis rör sig in i en främmande värld. Använd din fantasi för att göra det så kusligt som möjligt.

Missiltunnlarna Missiltunnlarna sträcker sig flera mil genom underjorden. Nedgångar till servicetunneln finns vid uppskjutningspunkterna, var tredje kilometer. Avfyrningsplatsen är ett kraftigt betongrör från missilgången upp till markytan. Öppningen döljs av stålluckor som öppnas automatiskt när missilen görs redo för avskjutning. Luckorna är noga kamouflerade. Bredvid dem finns en mindre lucka till en trappa som leder ned till servicetunneln. Luckan är låst och larmad, men obevakad.

Missiltunneln är sex meter i diameter. På ett spår mitt i tunneln löper en vagn med missilen fram och tillbaka enligt ett förprogrammerat mönster. Det hörs på långt håll när den dundrande missilvagnen närmar sig. I taket sitter stora fläktar som sänder en kall bris längs tunnlarna och ger ett monotont susande ljud ifrån sig. Runt gången löper kabeltrummor. Vid sidan av missiltunneln finns en mindre servicetunnel som är 2,5 meter hög. Dörrar leder in till missiltunneln var 50:e meter.

På flera kilometers avstånd från basen, där rollpersonerna kommer ned, är missiltunnlarna fullständigt normala. Ju närmare basen de kommer, desto mer gör sig inkarnatens närvaro påmind. Basen kommer allt mer att likna Chagidiels inferno. De dolda kabeltrummorna försvinner och istället hänger knippen av tjocka kablar i taket och på väggarna. Då och då slår blåvita gnistor ut och väggarna sprakar av statisk elektricitet. Servicegångens betonggolv ersätts av stålgaller över mörka schakt som öppnar sig under rollpersonernas fötter. Det blir kallare, runt 0 grader. Tunnlarna fylls sakta men säkert av ånga som stiger upp genom gallergolvet. Delar av gallergolvet är täckt av tjocka isklumpar. Det blir halt och svårframkomligt. Alla med någon kunskap om byggnadsteknik och flera av KGB-soldaterna inser att det här är vansinne. Det stämmer inte med de ritningar av basen som KGB har.

Sjätte våningen De sex missiltunnlarna löper samman under basens kommandocentral. Där finns lager med reservdelar och missiler och servicestationer för missiler och missilvagnar. De sex gångarna öppnar sig mot ett 75 x 100 meter stort rum. Det är 15 meter upp till taket.

Förändringarna från missiltunnlarna finns här också. Det är rått och kallt. Rök står ut ur munnen när man andas. Gol-

vet består omväxlande av betong och stålgaller. Allting är isigt och halt av motorolja. Alla motorer och mekaniska system på truckar, servicefordon, missilvagnar och annan utrustning ligger öppet och ångar i kylan. Det ser egendomligt primitivt ut. Lysrör på hållare fyra meter över marken lyser upp.

Det är ett kallt, blått ljus. Många lysrör blinkar och några är trasiga. Vid serviceplatserna finns starka strålkastare. Vattenångan och den bristfälliga belysningen gör att sikten bara är klar 10 meter. Det går att smyga genom lokalen. På hela våningen finns 15 lagerarbetare och tekniker och 20 svarta baskrar som vaktar utgången mot missilgångarna.

Två svarta baskrar vaktar varje ingång från missiltunnlarna. Ytterligare två patrullerar lokalen.

Inkarnaten har förvridit lagerarbetarna och teknikerna. Deras hud är täckt av bölder och svampangrepp. Köttet ruttnar och faller gradvis av. Deras skelett har ombildats till en stålstomme styrd av mekanisk hydraulik som blottas där köttet och huden saknas. Både baskrar och tekniker angriper och slår larm om de upptäcker rollpersonerna.

1. INGÅNG. Två svarta baskrar står på vakt där missiltunneln öppnar sig mot lagerrummet. De står helt stilla och uppmärksamma på vakt, utan att säga ett ord i onödan till varandra. Från servicegången går en ståldörr ut i lokalen.

2. LAGER. Tio meter höga, djupa lagerhyllor där missiler och reservdelar finns lagrade på pallar och i containrar. Hyllornas stålstommar är bitvis täckta av is. Två truckförare kör omkring i hyllorna och stuvar om. Om de kommer i närheten ser rollpersonerna att de inte ser mänskliga ut.

3. TRUCKAR. Uppställningsplatser för gaffeltruckarna. Skyddsplåtarna vid batterier och motorer är borta. Bara skelettet av fordonet finns kvar. Det ångar om batterierna på truckar som har använts.

4. SERVICEPLATS. En missilvagn, komplett med missil, står uppställd för kontroll. Lyftvagnar och servicefordon är framkörda. Vagnen är halvt sönderplockad. Sju förvridna serviceteckniker arbetar på vagnen.

5. VAKTRUM. Här finns fyra bord med bänkar och ett litet pentry med kaffebryggare och samovar. En avstängd TV hänger från taket. En öppen dörr leder in till ett övervakningsrum. Här sitter en vakt och studerar två monitorer. Bilderna växlar mellan de sex tunnelöppningarna, de olika lageravdelningarna och serviceplatserna. Bilden är kornig och svårtydd och lokalen mörk, så det krävs en hel del för att vakten ska upptäcka något. Ett direktlarm till larmcentralen på tredje våningen finns här.

6. SERVICEPLATS. Här finns servicevagnarna som används i missiltunnlarna uppställda. Mängder av utrustning för översyn av missiler och annan apparatur finns här.

Sex förvridna tekniker går omkring och pysslar med utrustningen.

7. TEKNIKERNAS RUM. Två bord, bänkar och ett litet pentry utgör möbleringen. Ingen tycks ha varit här inne på några dagar.

8. SERVICECHEFENS KONTOR. Ett skrivbord och ett par dokumentskåp finns i rummet. Det är dammigt och oljigt. Papper ligger strödda på golvet och det är väldigt ostädat. Någon tycks har rotat runt med oljiga händer för inte så länge sedan, men annars verkar ingen ha varit här på länge.

9. FRAKTHISS UPP. En rasslande, nedisad hiss går upp till femte våningen. Två svarta baskrar vaktar utanför. De har nycklar till hissen. Den kan annars startas med dyrkar och ett Inbrottsteknik med effekt på 8+. Bredvid frakthissen finns en nödtrappa bakom en ståldörr som tål 150 i skada. Vakterna och mannen i vaktrummet har nycklar till dörren. Den kan öppnas med dyrkar på samma sätt som hissen.

10. PERSONHISS UPP. En modernare, men ändå nedisad hiss till femte våningen. Den är obevakad, men låst på samma sätt som frakthissen. Mannen i vaktrummet och vakterna framför frakthissen har nycklar.

11. FRAKTHISS NED. Hissen går ned till sjunde våningen, där kraftverket som försörjer hela anläggningen finns. Den är bevakad av två svarta baskrar och låst på samma sätt som frakthissen upp. Bredvid hissen finns en nödtrappa bakom en ståldörr, låst på samma sätt. Vakterna och mannen i vaktrummet har nycklar. Kraftverket upptar ett helt våningsplan. Det är bevakat av 30 svarta baskrar. Rollpersonerna har ingen uppebar anledning att ge sig ned dit. Om de ändå gör det får du improvisera. Kraftverket är en vanlig, oljedriven anläggning omgiven av kontrollrum. Styr- och reglersystem för resten av anläggningen styrs från kontrollrummet på tredje våningen. Om huvudkraftverket slås ut kopplas automatiskt nödgeneratorer igång på varje våning.

Femte våningen Det är kallt, strax över 0 grader. Luften är fuktig och allt är täckt av kondens. Allting är smutsigt, som om ingen städat på 10 eller 20 år. Det finns fuktfläckar och stora oljefläckar överallt. I taket hänger grova kablar och sprakar. Golvet är samma galler som en våning ned. Blinkande lysrör kastar ett osäkert ljus. Annars ser det ut som innan inkarnaten anlände.

1. PERSONHISS NED. Hiss ned till sjätte våningen. Hissen är låst. Dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 8+ för att få igång den. Officerarna har nycklar till hissen.

2. KÖK. Här finns fyra stora golvfasta grytor, tre spisar och två stekhällar. Längs väggarna finns bänkar. En fet, svettig kock steker hamburgare på en av hällarna. Det är osannolikt smutsigt, med olja på golvet och tjocka avlagringar överallt på bänkar och hällar.

3. FÖRRÅD. Stora förråd av konserver och frystorkad mat som ska användas om basen blir avspärrad. Konservburkar och frystorkade förpackningar har angripits av en grönblå parasit som äter sig in genom plåten och plasten och infekterar förråden.

4. KYLFÖRRÅD. Kött, fisk och grönsaker. Allt är halvruttet och angripet av mögelsvampar. Matvarorna har staplats närmast dörren för att ge plats åt sex lik i plastsäckar som ligger på hyllorna. Det är unga män, antagligen svarta baskrar, som har dött av skärsår och skottskador.

5. TRAPPA UPP. Nödtrappa upp till fjärde våningen. En låst ståldörr som tål 150 i skada och kräver dyrkar med Inbrottsteknik på effekt 10+ eller en kofot och styrkeslag på effekt 15+ för att ge med sig. Officerarna har nycklar.

6. FRAKTHISS. Hissen går ned till sjätte och upp till fjärde våningen. Den är låst på samma sätt som personhissen på **(1)**.

7. MATSAL. Tio bord med stålben och genomskitiga plastskivor, två brusande TV-apparater på ena väggen och nedsuttna soffor runt två låga bord utgör möbleringen. Väggarna är skrovlig betong. Gallren på golvet är oljiga och bitvis täckta av is. Tio svarta baskrar sitter här och äter. Ingen säger något.

8. NÖDGENERATOR. En dieseldriven nödgenerator som startar automatiskt om kraftverket på sjunde våningen stannar. En ståldörr som tål 200 i skada leder in till generatorn. Dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ för att få upp den. Kofot fungerar inte här. Kaptenen som har hand om våningsplanet har nyckel. Bredvid dörren till nödgeneratorn finns en trappa som går ned till sjätte våningen. Dörren till trapphuset är låst på samma sätt som till trappan vid **(5)**.

9. PERSONHISS UPP. Hiss upp till fjärde våningen. Låst på samma sätt som hissen vid **(1)**.

10. LOGEMENT. Varje logement rymmer tio trevåningssängar, enkla stålkonstruktioner. Det finns inga madrasser eller sängkläder. Mellan sängarna står plåtskåp där personliga tillhörigheter förvaras. I de två logementen närmast duschen ligger vardera tio svarta baskrar. Det tredje logementet är tomt. Soldaterna ligger på sängarna klädda i byxor och undertröjor. De ligger som i dvala, eller stirrar upp i taket.

11. DUSCH. Tre duschar och fyra toaletter. Det är smutsigt och iskallt. Golvet är bitvis täckt av is. En vattenledning har frusit sönder och en stor isklump har bildats runt läckan.

12. VAPENFÖRRÅD. Här förvaras 100 AKM med ammunition, 20 spränggranater, 20 tårgasgranater, 100 skyddsvästar och 30 Makarov pistoler. En kraftig ståldörr som tål 250 i skada leder in till förrådet. Den är låst med dubbla lås som kräver dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 12+ för att gå upp. Utanför står en vakt som har nycklar till förrådet. En kapten som sitter i matsalen har också nycklar.

Fjärde våningen Fjärde våningen rymmer en finmekanisk verkstad och logement för basens tekniker. De är förvridna på samma sätt som teknikerna på sjätte våningen. Det är kallt, smutsigt och kondens överallt som på de nedre våningsplanen. Det finns 13 tekniker och 10 svarta baskrar på våningsplanet.

1. PERSONHISS NED. Hissen går ned till femte våningen. Den är låst som hissarna en trappa ned. Kaptenen och löjtnanten har nycklar.

2. SOVSALAR. I varje rum finns två trevåningssängar och plåtskåp för personliga tillhörigheter. Några av sängarna har madrasser, andra inte. Det dryper av motorolja och fukt. I de två rummen närmst matsalen ligger två tekniker och vilar. De andra är tomma.

3. PERSONHISS UPP. Hissen går upp till tredje våningen. Den är låst som hissarna en trappa ned. Kaptenen och löjtnanten har nycklar.

4. VERKSTAD. En finmekanisk verkstad som i nödfall kan tillverka reservdelar och göra avancerade reparationer. Här finns svarvar, borrar, plåtpressar och mängder av verktyg. Allting är fuktigt och delvis täckt av is, men tycks ändå fungera. Fem förvridna tekniker finns här inne, däribland kaptenen och löjtnanten som är ansvariga för avdelningen. De håller på med ett operativt ingrepp på en sjätte tekniker som ligger fastspänd på ett arbetsbord. De har skurit upp hans buk och blottat en stålstomme kringvävd av kablar under köttet. "Patienten" rör sig svagt och är uppenbarligen vid liv. Arbetsbordet dryper av blod och olja som rinner ur den uppskurna mannen. Fyra svarta baskrar står på vakt i rummet.

5. NÖDGENERATOR. En dieseldriven nödgenerator som startar automatiskt om kraftverket på sjunde våningen stannar. En ståldörr som tål 200 i skada leder in till generatorn. Dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ för att få upp den. Kaptenen har nyckel.

6. FRAKTHISS NED. Hissen går ned till femte och sjätte våningen. Den är låst på samma sätt som hissarna på femte våningen. Kaptenen och löjtnanten har nycklar.

7. DATORHALL. En modern amerikansk superdator står bakom en nedisad glasvägg i bortre delen av rummet. Den är oljig och delvis täckt av is, men brummar ändå vidare. På väggarna finns hyllor med magnetband för lagring. Tolv terminaler står på tre rader i salen. Tre tekniker arbetar här. De studerar ritningar över missilvagnar i ett CAD-program. Bakom en låst ståldörr finns en nödtrappa ned till femte våningen. Två svarta baskrar står på vakt i rummet.

8. MATSAL. Åtta plastbord med stålben och enkla plaststolar. Mot ena väggen står en soffa och ett lågt bord täckt av gamla tekniska tidskrifter på ryska och engelska. En brusande TV-apparat hänger på väggen. Fyra svarta baskrar står på vakt här och längs korridoren.

9. DUSCH. Nedisade duschar och toaletter. Allt är oljigt och smutsigt.

10. KÖK. Tre golvfasta grytor, spisar och stekhällar. Det är smutsigt och isigt. Ingen finns här inne. Köket tycks inte ha använts på länge. Möglande matrester ligger på botten i grytorna och på stekhällarna.

11. FÖRRÅD. Stora förråd av konserver och frystorkad mat. Konservburkar och frystorkade förpackningar har angripits av samma grönblå parasit som i femte våningens förråd.

12. KYLFÖRRÅD. Kött, fisk och grönsaker. Allt är halvruttet och angripet av mögelsvampar. Längre in i förrådet ligger två döda tekniker invirade i plastskynken.

Tredje våningen Basens kärna. Här finns kontrollrummet som styr hela basen och missilerna. Här har general Staski barrikaderat sig för att inleda sitt missilangrepp mot regeringstrogna militärförband i Sovjet. Här syns det tydligt att missilbasen är på väg in i Inferno. Under golvgallren går trappor ned i en slingrande labyrint som utmynnar i Chagidiels inferno. Det är nästan helt mörkt. Bara datorskärmar och den taktiska kartans lysande skärm i kontrollrummet lyser upp. Inkarnaten och hans legionärer behöver inget ljus. Det är 10 grader kallt.

1. PERSONHISS NED. Hissen är låst och går ned till fjärde våningen. Den kan öppnas på samma sätt som de andra personhissarna. General Staski har nycklarna.

2. KORRIDOR. Korridoren har gallergolv och stålplattor på väggarna. En ståldörr leder in till en nödtrappa ned till fjärde våningen. Den är låst som de andra trapporna. Vid vaktposteringen och vapenförrådet mitt i korridoren står två pojklegionärer.

3. NÖDGENERATOR. En dieseldriven nödgenerator som startar automatiskt om kraftverket på sjunde våningen stannar. En ståldörr som tål 200 i skada leder in till generatorn. Dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 10+ för att få upp den. Staski har nyckel.

4. VAPENFÖRRÅD. Här förvaras 30 AKM med ammunition och 30 skyddsvästar. En kraftig ståldörr som tål 250 i skada leder in till förrådet. Den är låst med dubbla lås som kräver dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 12+ för att gå upp. Staski har nycklar till förrådet.

5. LOGEMENT. Här finns tio tvåvåningssängar, bäddade med madrasser och sängkläder. Mellan sängarna står plåtskåp för personliga tillhörigheter. Här var 20 svarta baskrar som bevakade kontrollrummet inkvarterade. När Staski kallade fram pojklegionärerna tog de över avdelningen. De har slaktat de 20 soldaterna. De ligger sönderskurna i våningssängarna och på golvet. Huvuden är spetsade på sängstolparna. Två män hänger fastnitade på väggen med magen uppskuren. Rummet är täckt av blod. Märken från automateld i väggar och

tak visar att en vild eldstrid har pågått. Pistolerna är fastfrusna i likens händer. Ingen levande finns här.

6. DUSCH. Tre sönderskurna lik ligger på golvet. De har frusit ihop till en klump tillsammans med vatten från en avbruten rörledning.

7. VAKTPOSTERING. Fem pojklegionärer finns inne i den lilla checkpointen som måste passeras för att man ska komma in i kontrollrummet. En av legionärerna har en neuronkopplad AKM. Två ståldörrar måste forceras, en in till vaktposteringen och en vidare in till kontrollrummet. Båda tål 150 i skada och kan öppnas med dyrkar och ett Inbrottsteknik med 10+ i effekt. En av pojklegionärerna har nycklar.

8. KONTROLLRUM. Härifrån styrs basen. En elektronisk taktisk karta fyller hela den bortre väggen. Den visar en kartbild över Sovjet, med militära mål utmärkta. På golvet finns en mindre, konventionell karta. Längs väggarna finns kontrollpaneler för missilsystemen och andra system inom basen. Här finns general Staski tillsammans med tre tekniker som sköter kontrollpanelerna. De är bevakade av 10 pojklegionärer, varav två med neuronkopplade AKM.

9. DATORRUM. En amerikansk superdator finns bakom en glasvägg i bortre delen av rummet. På väggarna finns hyllor med magnetband för lagring. Tio terminaler finns salen. Mot bortre väggen finns en låst ståldörr till en nödtrappa upp till andra våningen. Staski och kaptenen i larmcentralen har nycklar. Två tekniker arbetar med kartor över militära baser i Ryssland och övriga Sovjet. De bevakas av tre pojklegionärer.

10. LARMCENTRAL. Väggarna är täckta av monitorer och elektroniska kartbilder. Hit går alla larm i byggnaden och härifrån kan de svarta baskrarna omdirigeras genom basen. Två svarta baskrar, en kapten och hans assistent, sitter här. De bevakas av tre pojklegionärer.

11. PERSONHISS UPP. Hissen är låst och går upp till andra våningen. Den kan öppnas på samma sätt som de andra personhissarna. General Staski har nycklarna.

Andra våningen På andra våningen finns administrationen för basen. Här finns dokument som visar vad general Staski planerar. Förvridningen har gått lika långt som på fjärde våningen. Det är nollgradigt och fuktigt.

1. PERSONHISS NED. Hissen är låst och går ned till tredje våningen. Den kan öppnas på samma sätt som de andra personhissarna. Administrativa chefen och vaktchefen har nycklar. I korridoren från hissen står en svart basker på vakt.

2. TOALETT. Ett rör har frusit och golvet är täckt av halvfruset vatten.

3. KAFETERIA. Samma plastbord med stålben som i resten av basen. Tallrikar med mögliga matrester står på ett bord. Det finns ingen här.

4. KÖK. Ett enkelt kök med tre ugnar och några kokplattor. Här kokas framför allt te och kaffe till kafeterian. Det är smutsigt och tomt.

5. FÖRRÅD. Kontorsmateriel, papper och trasiga kontorsstolar.

6. DATORHALL. En gammal IBM-dator från tidigt 80-tal står bakom en glasvägg i bortre delen av hallen. Resten av rummet är avdelat med glasväggar till fyra små kontorsrum med vardera en terminal.

Här sitter en soldat och skriver. På den bortre väggen finns en låst ståldörr till en nödtrappa ned till tredje våningen. Två svarta baskrar står på vakt här.

7. GENERAL STASKIS KONTOR. En dataterminal och en elskrivmaskin står på skrivbordet. Dokumentkorgar på bordet och golvet flödar över med papper och oöppnad post.

Här finns korrespondens mellan Staski, överste Leskov och andra höga militärer som deltagit i kupplanerna. På skrivbordet ligger en kopia på en order till general Kikin om att avspärra Leningrad. Staski skriver att han "så snart förberedelserna för missilangreppet är färdiga, ska möta Kikin i det befriade Leningrad".

8. KAPTEN LISITSKIJS KONTOR. Samma möblering som på Staskis kontor och samma översvämmning av papper och oöppnad post. I en dokumentkorg märkt "Leningrad" finns en utförlig rapport om möjliga vägar att överta Leningrad. Särskilt utförligt utreds möjligheterna med en konstlad koleraepidemi och militärt undantagstillstånd. I rapporten nämns flera gånger "det befriade Leningrad" som ska bli resultatet av ansträngningarna.

9. LÖJTNANT NABOKOVS KONTOR. Samma möblering som på de andra två kontoren, men här sitter en ung löjtnant och arbetar. Han skriver ut brev till ledare för olika militära installationer i Sovjet, som erbjuds att ta del i "förslaget vi ti-

digare har diskuterat". Om de inte godtar förslaget hotas de i illa dolda ordalag med döden efter "befrielsen".

10. NÖDGENERATOR. Som övriga nödgeneratorer.

11. PERSONHISS UPP. Hiss upp till första våningen. Hissdörren är låst och löjtnanten och en av vakterna i datorrummet har nycklar.

Första våningen

Första våningen rymmer logement för nästan hälften av basens svarta baskrar. Här är förändringarna ganska små. Det är kallare och smutsigare än normalt, men golven har inte ersatts av galler.

1. PERSONHISS NED. Hiss ned till andra våningen. Hissdörren är låst och officerare och vaktchef har nycklar.

2. MATSAL. Tio bord med stålben och genomskitiga plastskivor, en TV-apparat på ena väggen och nedsuttna soffor runt ett lågt bord utgör möbleringen. Väggar och golv är skrovlig betong. Fem svarta baskrar sitter här inne och äter. Ingen säger något.

3. KÖK. Fyra golvfasta grytor, tre spisar och två stekhällar. Längs väggarna finns bänkar. En ung kock stökar i hyllorna. Det är smutsigt och oljigt, men inte som längre ned i basen.

4. FÖRRÅD. Förråd av konserver och frystorkad mat. Maten har angripits av den grönblå parasiten och är till största delen förstörd.

5. KYLFÖRRÅD. Kött, fisk och grönsaker. Allt är halvruttet och mögligt. Det finns inga lik här inne.

6. NÖDGENERATOR. Som övriga nödgeneratorer.

7. PERSONHISS UPP. Hissen går upp till ett bepansrat, dolt rum i svinhuset på den kolchos som fungerar som täckmantel för basen ovan jord. Fyra svarta baskrar står på vakt vid hissen, som är låst. En av dem har nyckel. Åker rollpersonerna upp med hissen möter de ytterligare sex vaktposter i hissrummet på marknivå, och tio vakter i svinhuset i stort.

8. LOGEMENT. Samma trevåningssängar i stål och plåtskåp som på femte våningen. En del sängar har kvar madrasser och sängkläder, andra inte. Fem svarta baskrar finns i varje logement. De ligger som i dvala på sängarna.

9. DUSCH. Samma typ av duschrum och toaletter som på femte våningen, men något renare. Inga rör har frusit sönder.

10. VAPENFÖRRÅD. Här förvaras 100 AKM med ammunition, 20 spränggranater, 20 tårgasgranater, 100 skyddsvästar och 30 Makarov pistoler. En kraftig ståldörr som tål 250 i skada leder in till förrådet. Den är låst med dubbla lås som kräver dyrkar och Inbrottsteknik med effekt 12+ för att gå upp. Utanför står en vakt som har nycklar till förrådet. Vaktchefen i matsalen har också nycklar.

Ledtrådar i missilbasen

KONTROLLRUMMET: Här finns de fullständiga planerna för militärkuppen i Sovjet. Med hjälp av dem kan regeringen stoppa kuppmakarna. Här finns också planer för en militär organisation av ett framtida Sovjetunionen. Det är helt klart centrerat runt Leningrad och omfattar stora truppstyrkor som inte finns tillgängliga i dagsläget (Chagidiel tänker plocka fram legionärer från Inferno).

STASKIS KONTOR: Order om övertagande av Leningrad till general Kikin finns här, liksom hänsyftningar till "det befriade Leningrad".

LISITSKIJS KONTOR: Rapporten om övertagandet av Leningrad kan användas av regeringstrogen militär för att förhindra att staden helt faller i kuppmakarnas händer.

Efterspel

När striden i missilbas M13 är avklarad och general Staski är död förs rollpersonerna ut från basen av KGB-soldaterna. De tar hissen till ytan och förs till överste Sacharins mobila operationsbas; en sliten husbil fylld med avancerad kommunikationsutrustning. Husbilen står parkerad i skogen några kilometer öster om basen, väl kamouflerad och bevakad av 30 man.

Rollpersonerna avväpnas och förs in till Sacharin. Han sitter böjd över taktiska kartor vid ett litet bord. Han gör tecken åt dem att slå sig ned. Efter några minuter tittar han upp och nickar gillande.

"Ni har gjort ett bra jobb. Vi har de bevis vi behöver. Ledarna för kuppen börjar gripas inom tre timmar. Staski är oskadliggjord och utan honom faller hela operationen. Vi har problem på annat håll. De lyckades få igång en del operationer i Leningrad och jag har tappat kontakten med Chezenko. Men jag hoppas det ordnar upp sig. Jag har en bil som tar er in till stan så ni kan vila upp er."

Om rollpersonerna är skadade förs de till ett militärsjukhus i Moskva med helikopter. Annars körs de tillbaka till hotell Rossija.

Spelledarpersoner

Jurij Sacharin

Sacharin är en småfet man i 50-årsåldern, klädd i KGB-uniform med en överstes gradbeteckningar. Han har yvigt, brunvitt hår och tjockbågade glasögon. Han uppträder mycket korrekt. Sacharin är i själva verket en av Binahs liktorer. Den som kan se genom illusionerna ser hans verkliga form. Han är något mindre än Ivan Chezenko, men i övrigt är de omöjliga att skilja åt för ett mänskligt öga. Ett omodifierat egoslag krävs för att undvika en chock hos den som ser Sacharin i hans sanna skepnad.

PERSONLIGHET: Sacharin försöker som liktor hålla samman det sönderfallande Sovjetunionen. Han är lojal och har ingen som helst respekt för människoliv. Att bevara ordningen och hindra förändringar är allt han tänker på.

ROLLSPELSTIPS: Sitt mycket rak i ryggen. Håll händerna stilla. Tala så korrekt och sakligt som möjligt. Behandla alla rollpersoner så lika som möjligt och försök ge ett opersonligt intryck.

RÖR	35	UTS	10 (3)
UPP	30	STY	45
EGO	35	UTB	45
TÅL	40	KAR	15

LÄNGD: 180/260 cm
VIKT: 80/450 kg
SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.
FÖRFLYTTNING: 17 m/SR
HANDLINGAR: 5
INITIATIVBONUS: +23
SKADEBONUS: +9
SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår
8 lätta sår = 1 allvarligt sår
6 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar 2 dödliga sår innan han dör

UTHÅLLIGHET: 230
NATURLIG RUSTNING: 2
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld
FÄRDIGHETER: Automatvapen 40, Avlyssningsteknik 40, Diplomati 30, Fallskärmshoppning 20, Fallteknik 30, Förhörsteknik 50, Gevär och armborst 50, Informationssökning 50, Kontaktnät: KGB 20, sovjetadministration 15, sovjetisk militär 10, Kryptografi 30, Köra bil 20, Pistol och revolver 40, Rida 40, Skugga 30, Slåss utan vapen 40, Sprängteknik 30, Säkerhetssystem 30, Svärd 50, Tunga vapen 40
ANFALLSSÄTT: Bett 20 (Skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (Skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), i övrigt enligt vapen
UTRUSTNING: Makarov, Mobiltelefon, 2 livvakter
MAGI: Tidens och rummets skola 40: besvärjelser: alla till FV 30, Dödens skola 20: besvärjelser: alla till FV 15
HEMORT: Moskva

Slavas hantlangare

Slavas medlemmar är till största delen unga män som räknar sin härstamning tillbaka till den ryska högadeln, med rätt eller orätt. De klär sig gammaldags och korrekt, håller håret kortklippt och odlar stora slokmustascher och små hakskägg. De tilltalar varandra med mer eller mindre fiktiva titlar och håller hårt på formerna.

PERSONLIGHET: Slava består av tillbakablickande ryska nationalister som inte kan se framåt, utan vill vrida klockan tillbaka. De odlar en hätsk antisemitism och anser att revolutionen till stor del var judarnas och andra icke-slaviska elements fel.

ROLLSPELSTIPS: Häv ur dig nationalistiska floskler. Håll huvudet högt. Tala genom näsan.

RÖR	12	UTS	10
UPP	10	STY	15
EGO	10	UTB	12
TÅL	11	KAR	8

LÄNGD: 175 cm
VIKT: 75 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: –35
MÖRKA HEMLIGHETER: varierar
FÖRDELAR: Hederskod
NACKDELAR: Fanatism, Intolerans
FÄRDIGHETER: Engelska 12, Etikett 8, Kontaktnät: ryska nationalister 10, Köra bil 10, Ryska 12, Pistol och revolver 12, Rida 10, Slåss utan vapen 15, Smyga 12, Svärd 10, Tyska 10, Undvika 12
UTRUSTNING: Makarov, 2 extra magasin, Kavallerisabel, Nationalistiska pamfletter
HEMORT: Moskva

Fjodor Gregoritj

Fjodor Gregoritj är en blekfet, skallig och kortväxt man med hudproblem och tjockbågade glasögon. Han går klädd i en solkig grå överdragsrock över sin kostym. Han haltar lätt på höger ben.

PERSONLIGHET: Gregoritj är fanatiskt lojal mot Chagidiel. Han struntar i Slavas nationalism och är bara intresserad av smärta och lidande.

ROLLSPELSTIPS: Undvik att uttrycka några som helst känslor. Tala opersonligt och distanserat.

RÖR	12	**UTS**	7
UPP	12	**STY**	10
EGO	15	**UTB**	16
TÅL	8	**KAR**	7

LÄNGD: 160 cm
VIKT: 70 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +1
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 70
MENTAL BALANS: –60
MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Offer för brott
FÖRDELAR: Magisk intuition
NACKDELAR: Dåligt rykte, Fanatism, Intolerant, Lättretlig, Sexualneuros (sadist), Självisk
FÄRDIGHETER: Engelska 10, Första hjälpen 10, Gifter och droger 15, Kontaktnät: ryska nationalister 10, ryska läkare 8, Latin 8, Ryska 16, Medicin 15, Neurologi 15, Ockultism 15, Pistol och revoler 8, Tyska 12
UTRUSTNING: Makarov i rockfickan, Läkarväska
MAGI: Dödens skola 12: Se genom döden 15, Manipulera döden 12, Åkalla dödsvarelse 10, Binda dödsvarelse 8
HEMORT: Moskva

Nigel Hartcombe

Nigel Hartcombe heter egentligen Jonathan Westlake och föddes in i en lågadlig släkt i södra England på 1700-talet. Han började tidigt experimentera med svart magi och blev föräldralös vid 14 års ålder. Huvuddelen av sina kunskaper fick han från en landsflyktig nefarit som fick en fristad i hans hus. Vid 30 var han en fullfjädrad dödsmagiker. Vid 70 bytte han kropp med en ung adelsman från London för att slippa dö. Den metoden har han sedan använt för att överleva fram till vår tid.

Hartcombe är till det yttre i 45-årsåldern, en mager man med kraftig näsa och ljust, kortklippt hår. Hartcombe övertog kroppen från en amerikansk musiker 1968. Han klär sig vanligen i svarta eller grå läderbyxor och silkesskjortor i grälla färger. Hartcombe har alltid, oavsett vilken kropp han bär, en svullnad som av ett strypmärke runt halsen. (En fysisk förändring han fick efter att ha strypt sitt första offer).

Trots att han bara har burit kroppen sedan slutet av 60-talet är Hartcombe efterlyst i England och Frankrike misstänkt för ritualmord. Han tycker inte om att byta kropp i onödan och flydde därför till Östtyskland istället för att gömma sig i en ny kropp. När Interpols tentakler började söka efter honom också i Tyskland flyttade han till Sovjet. Nu överväger han allvarligt att byta kropp för att komma undan. Han är tämligen kräsen, och har ägnat några veckor åt att söka efter en lämplig kropp när rollpersonerna kommer i kontakt med honom. Han hänger på barer och klubbar på nätterna och spanar efter ett lämpligt offer.

Nigel Hartcombe har en stark magisk intuition. Om han möter rollpersonerna inser han intuitivt att de har ett särskilt öde berett för sig. Han kommer att undersöka dem av

ren nyfikenhet och kanske frivilligt ta kontakt med dem.

PERSONLIGHET: Nigel är intresserad av en sak: större magiska kunskaper och ett evigt liv. Han är beredd att offra allt för det. Han är paniskt rädd för döden och undviker alla situationer som kan vara riskabla.

ROLLSPELSTIPS: Gnid tummen mot fingertopparna på höger hand. Se lite frånvarande ut. Tala med mild, inställsam stämma. Stryk handen mot halsen som om den röda svullnaden där kliade.

RÖR	15	**UTS**	17
UPP	10	**STY**	16
EGO	25	**UTB**	24
TÅL	11	**KAR**	15

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: –95

MÖRKA HEMLIGHETER: Pakt med mörka makter, Skyldig till brott

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Magisk intuition

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsfiender (flera), Fanatism (söker livets gåta), Fobiskt rädd för kroppskontakt, Förträngningar , Efterlyst, Sexualneuros (panisk sexualskräck), Självisk

FÄRDIGHETER: Astrologi 15, Datorkunskap 10, Diplomati 16, Etikett 15, Franska 12, Klassisk grekiska 10, Gifter och droger 12, Gömma sig 15, Informationssökning 15, Kontaktnät: magiker 15, Köra bil 10, Latin 10, Numerologi 15, Ockultism 20, Parapsykologi 10, Pistol och revolver 12, Rida 10, Ryska 8, Slåss utan vapen 12, Smyga 15, Svärd 12, Tyska 15, Världsvana 18

UTRUSTNING: Glock M17, 3 extra magasin, privat anteckningsbok

MAGI: Dödens skola 50: Se genom döden 30, Manipulera döden 30, Åkalla dödsvarelse 20, Binda dödsvarelse 20, Driva bort dödsvarelse 20, Exorcism av dödsvarelse 10, Dödsrikesvandring 25, Kroppsbyte 30, Livsförlängning 25, Voodooritual 30, Förruttna annans kropp 20; Tidens och rummets skola 20: Se genom illusionerna 15, Manipulera sinnen 15, Åkalla tids- och rumsvarelse 10, Binda tids- och rumsvarelse 12, Tids- och rumsvandring 10, Sannsyn 5

HEMORT: Berlin

Hartcombes adepter

Nigel Hartcombes lärjungar är unga satanister som hoppas kunna använda sina magiska kunskaper för att skapa sig ett bättre liv i det osäkra Sovjetunionen. De är åtta män och sex kvinnor mellan 25 och 40 år gamla. Sex av dem är ryssar. De andra är engelsmän och amerikaner som flydde tillsammans med Hartcombe när han tvingades lämna Västeuropa. De försvarar sig om de blir angripna, men försöker hellre komma undan med livet i behåll än att slåss i onödan.

PERSONLIGHET: De är hänsynslösa och beredda att offra allt och alla omkring sig.

ROLLSPELSTIPS: Lägg fingertopparna mot varandra. Spänn ögonen i den du talar med. Häv ur dig ockulta floskler.

RÖR	12	**UTS**	10
UPP	12	**STY**	10
EGO	16	**UTB**	15
TÅL	16	**KAR**	8

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: –60

MÖRKA HEMLIGHETER: Pakt med mörka makter

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Dåligt rykte, Fanatism, Fobier, Förträngningar, Självisk

FÄRDIGHETER: Astrologi 12, Dolkar 10, Engelska 15, Franska 10, Klassisk grekiska 8, Gifter och droger 12, Humaniora 12, Kontaktnät: satanister 12, Latin 10, Ockultism 18, Parapsykologi 10, Pistol och revolver 12, Ryska 15, Slåss utan vapen 10, Tyska 12

UTRUSTNING: Makarov med 2 extra magasin

MAGI: Dödens skola 20: Se genom döden 15, Manipulera döden 15, Åkalla dödsvarelse 12, Binda dödsvarelse 12, Driva bort dödsvarelse 12, Exorcism av dödsvarelse 8, Dödsrikesvandring 12

HEMORT: Moskva

ANTAL: 14

Röda arméns soldater

Soldaterna är kortklippta och i hyfsad fysisk form, om än något orakade och magra. De är klädda i skrynkliga uniformer, vanligen i fel storlek. De två vakter som bevakar rollpersonerna i fängelset har inte AKM utan Skorpion k-pistar.

PERSONLIGHET: Soldaterna är uppgivna och cyniska. De tror inte på statens möjligheter att rädda Ryssland. De satsar på Slava och Leskovs militärkupp i hopp om att själva kortsiktigt kunna dra nytta av det kaos som kommer ur ett inbördeskrig.

ROLLSPELSTIPS: Skämta rått om arméns miserabla tillstånd. Tigg cigaretter och spela "den cyniske soldaten som inser krigets meningslöshet men inte kan något annat".

RÖR	12	UTS	10
UPP	10	STY	12
EGO	10	UTB	9
TÅL	11	KAR	10

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 70 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: –50

NACKDELAR: Intolerant, Girig, Självisk

FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Dolkar 10, Gevär och armborst 12, Gömma sig 12, Köra bil 10, Motorkunskap 10, Pistol och revolver 10, Slåss utan vapen 12, Smyga 10, Tunga vapen 10

UTRUSTNING: AKM, 1 extra magasin, Bajonett, Arméhjälm, Stridsuniform, Gasmask, Förbandslåda

MAGI: ingen

HEMORT: Moskva

Pjotr Leskov

Pjotr Leskov var ledare för Slava fram till general Staskis ankomst. Han gav rörelsen dess militära inriktning under 80-talet och gjorde så att den fick spridning över hela Ryssland. Det är fortfarande Leskovs namn som de flesta förknippar med Slava.

Överste Leskov fungerar fortfarande som rörelsens ledare. Staski har dragit sig tillbaka till en missilbas på landsbygden och ger bara sporadiska order. Leskov fortsätter att utvidga rörelsen och värva nya medlemmar. Leskov är en kortväxt men kompakt man med kortklippt, ljust hår och blå ögon. Han är klädd i uniform och går alltid beväpnad.

PERSONLIGHET: Pjotr Leskov tror fullt och fast på Slava. Han tror att militären är de enda som kan rädda Ryssland. Sedan han slungades in i Inferno och mötte Chagidiel tror han dessutom att dödsängeln är den enda som kan hjälpa Slava att hjälpa militären att rädda Ryssland. Leskov har förträngt största delen av händelserna i Inferno och fungerar nästan som normalt.

ROLLSPELSTIPS: Se den du talar med rakt i ögonen och ge raka, korta svar. Tala inte i onödan.

RÖR	12	UTS	10
UPP	15	STY	15
EGO	12	UTB	12
TÅL	11	KAR	15

LÄNGD: 165 cm
VIKT: 70 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85
MENTAL BALANS: –80
MÖRKA HEMLIGHETER: Pakt med mörka makter
FÖRDELAR: Förhöjt medvetande
NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsfiende: Jurij Sacharin, Fanatism, Förbannelse, Självisk
FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Dolkar 15, Elektronik 12, Engelska 10, Fallskärmshoppning 12, Fallteknik 12, Första hjälpen 10, Gevär och armborst 12, Gömma sig 12, Köra bil 10, Motorkunskap 15, Pilot — jetflygplan 15, Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 15, Smyga 12, Tunga vapen 10, Tyska 10, Undvika 12
UTRUSTNING: AKM, 2 extra magasin, Makarov, 1 extra magasin, Kevlarväst, Uniform
MAGI: ingen
HEMORT: Moskva

Ilja Topov

Löjtnant Topov är en vältränad men smärt ung man med mörkt, kortklippt hår och bruna ögon. Han är klädd i stridsuniform och rör sig mjukt och ledigt.

PERSONLIGHET: Ilja är en mycket allvarlig ung man som grubblar över politiken, rikets tillstånd och sin egen roll i händelserna. Innan de hamnar i uppdraget ger han intryck av att vara tillbakadragen och fundersam. Han överväger noga innan han ger svar på en fråga eller tar ställning. När de hamnar i en stridssituation blir han som en annan människa. Då tar han snabba beslut och tvekar aldrig.

ROLLSPELSTIPS: Se fundersam ut. Stryk med handen över hakan och fäst blicken i fjärran. Se oförstående ut om någon skämtar och le artigt, som om du helt saknade humor.

RÖR	18	UTS	15
UPP	15	STY	16
EGO	15	UTB	15
TÅL	16	KAR	12

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
FÖRFLYTTNING: 9 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +6
SKADEBONUS: +4
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110
MENTAL BALANS: +30
FÖRDELAR: Hederskod
FÄRDIGHETER: Automatvapen 18, Dolkar 16, Elektronik 10, Engelska 15, Fallskärmshoppning 10, Fallteknik 12, Franska 12, Förhörsteknik 8, Gevär och armborst 18, Gömma sig 16, Köra bil 12, Leta 10, Ryska 15, Motorkunskap 10, Pistol och revolver 12, Simma 16, Smyga 16, Sprängteknik 10, Strid i mörker 10, Svenska 15, Tyska 15, Överlevnadskonst: skog 12, Karate (elev): Slag 16, Spark 16, Parera 18, Undvika 18, Nunchaku 6, Avväpna 10, Bryta grepp 10, Slå medvetslös 10, Undanmanöver 10
UTRUSTNING: AKM, Nattsikte, 2 extra magasin, Makarov, 1 extra magasin, Kevlarväst, Passiv kamouflagedräkt, Armé-hjälm, Gasmask, IR/Ljusförstärkande glasögon, Dolk, Förbandslåda
MAGI: ingen
HEMORT: Moskva

KGBs kommandosoldater

Kommandosoldaterna är vältränade, kortklippta unga män klädda i svart. De är uppmärksamma och lydiga, men pratar inte i onödan.

PERSONLIGHET: Soldaterna är hårt drillade och fullständigt lojala mot KGB. De "gör sitt jobb" och ifrågasätter inte saker i onödan. Alla försök att konversera om något utanför det omedelbart förestående uppdraget möts med oförstående blickar och ett ryck på axeln.

ROLLSPELSTIPS: Säg "Da, tovarisjtj kapitan" hela tiden och ägna dig åt fiktiv vapenvård. Se dig uppmärksamt omkring.

RÖR	16	UTS	10
UPP	14	STY	16
EGO	12	UTB	12
TÅL	16	KAR	10

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110
MENTAL BALANS: ±0
FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Dolkar 16, Elektronik 10, Engelska 8, Fallskärmshoppning 10, Fallteknik 12, Förhörsteknik 8, Gevär och armborst 16, Gömma sig 16, Köra bil 10, Leta 10, Ryska 12, Motorkunskap 10, Pistol och revolver 12, Simma 16, Smyga 16, Sprängteknik 10, Strid i mörker 10, Vapenmanöver: fint 12, Överlevnadskonst: skog 12, Karate (elev): Slag 16, Spark 16, Parera 16, Undvika 16, Nunchaku 6, Avväpna 10, Bryta grepp 10, Slå medvetslös 10, Undanmanöver 10
UTRUSTNING: AKM, Nattsikte, 2 extra magasin, Makarov, 1 extra magasin, Kevlarväst, Passiv kamouflagedräkt, Arméhjälm, Gasmask, IR/Ljusförstärkande glasögon, Dolk, Förbandslåda
MAGI: ingen
HEMORT: Moskva

Svarta baskrar

Svarta baskrarna är muskulösa män med rakade skallar, klädda i stridsuniformer och med svarta baskrar. De är mycket vältränade och tappar inte kontrollen under striden. De verkar närmast hjärntvättade och utför sin uppgift med iskall precision. Spela dem så intelligent som möjligt.

PERSONLIGHET: De betraktar sig själva som eliten inom krigsmakten och föraktar alla andra. Under överste Leskov trodde de på en militärkupp som skulle ge dem makt och rikedomar. Närheten till inkarnaten har snabbt sänkt deras mentala balans och bringat dem ur fattningen.

Nu klamrar de sig fast vid den sista fasta punkten i tillvaron, den egna disciplinen. De verkar närmast robotlika och lyder order blint.

ROLLSPELSTIPS: Visa upp ett stenansikte med kalla ögon, också när du slåss.

RÖR	14	UTS	10
UPP	14	STY	16
EGO	12	UTB	12
TÅL	16	KAR	8

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +2
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110
MENTAL BALANS: –60
NACKDELAR: Fanatism, Intolerant
FÄRDIGHETER: Automatvapen 14, Dolkar 16, Engelska 8, Fallskärmshoppning 10, Fallteknik 12, Förhörsteknik 8, Gevär och armborst 14, Gömma sig 14, Köra bil 10, Leta 10, Ryska 12, Pistol och revolver 12, Simma 16, Smyga 14, Sprängteknik 10, Strid i mörker 10, Kommandoträning (elev): Slag 16, Spark 12, Kast 9, Grepp 9, Parera 9, Fallteknik 9
UTRUSTNING: AKM, Nattsikte, 2 extra magasin, Makarov, 1 extra magasin, Kevlarväst, Stridsuniform, Arméhjälm, Dolk, Förbandslåda
MAGI: ingen
HEMORT: Moskva

Missilbasens tekniker

Den tekniska personalen på basen har förvridits av Chagidiel. Deras hud är täckt av bölder och svampangrepp. Köttet ruttnar och faller gradvis av. Deras skelett har ombildats till en stålstomme styrd av mekanisk hydraulik som blottas där köttet och huden saknas. Förändringen har gått snabbt, sedan Staski kom till basen. De har blivit fullständigt vansinniga av vad som har hänt dem och av närheten till inkarnaten.

De gör sitt jobb, men beter sig därutöver mer som autistiska robotar än som människor. De angriper alla inkräktare i basen.

PERSONLIGHET: I ett tillstånd av permanent chock. Agerar oförutsägbart och har helt förlorat förmågan att relatera till andra människor.

ROLLSPELSTIPS: Fingra på tänkta verktyg. Riv dig själv på armen och låtsas tankspritt plocka bort delar av ditt eget kött. Stirra rakt fram och tala med frånvarande röst.

RÖR	12	UTS	5
UPP	10	STY	22
EGO	12	UTB	15
TÅL	16	KAR	3

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 140 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: –60

NACKDELAR: Dödsdrift, Förträngning, Psykotisk, Vanställd

FÄRDIGHETER: Elektronik 15, Motorkunskap 15, Naturvetenskap 15, Datalogi 12, Fysik 12, Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 12

ANFALLSSÄTT: Klor 15 (Skr 1-7, ls 8-14, as 15-24, ds 25+)

MAGI: ingen

HEMORT: M13

Pojklegionärer

Soldaterna som omger inkarnaten på missilbasen är unga pojkar som drogs in i Inferno från Leningrad under kriget. De är fortfarande till det yttre mellan 10 och 15 år gamla, men halvt förruttnade, genomstungna av metalldelar och med öppna variga sår över kroppen. De är klädda i sönderträsade stridsuniformer. Några av dem har tunga vapen kopplade till nervsystemet.

Legionärerna är en slags levande döda och kan inte dö i vår mening. I likhet med andra vandrande döda har deras kroppsdelar eget liv. De måste sönderdelas helt för att oskadliggöras, och också då fortsätter kroppsdelarna att leva sitt eget liv. Bara om de slungas tillbaka till Inferno förintas deras kroppar i vår värld. En dödsmagiker kan åkalla, kontrollera och fördriva legionärer.

PERSONLIGHET: De har tillbringat en evighet i Inferno och har bara vaga minnen från livet. De är fyllda av hat och raseri som bara kan få utlopp när de skadar varandra eller andra. De försöker förinta allt som påminner dem om livet. Helst vill de göra alla varelser till avbilder av sig själva. Pojkinkarnaterna har aldrig blivit vuxna. De ger forfarande ett barnsligt intryck. De rör sig som barn, talar som barn och knuffas och bråkar med varandra.

ROLLSPELSTIPS: Stirra hålögt som en zombie. Studera spelarnas kroppar som om du tänkte slita dem i stycken med tänderna. Tala med barnslig röst. Låtsas stöta dina kamrater i sidan med armbågen och leka kaxig.

RÖR	15	UTS	5
UPP	12	STY	18
EGO	12	UTB	2
TÅL	16 (SPEC)	KAR	5

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

SPECIELL. Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår inne-

bär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av legionärens styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Ett dödligt sår innebär att legionären inte kan slåss på 1T10 minuter. Ett allvarligt sår betyder att den inte kan slåss på 1T10 stridsrundor.

UTHÅLLIGHET: obegränsad

MENTAL BALANS: –100

FÖRMÅGOR: Okänslig för elektricitet och radioaktivitet, Behöver inte mat, vatten eller syre, Förmågor från låg mental balans

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Automatvapen 15, Pistol och revolver 10, Tunga vapen 15, Undvika 15, Dolkar 18, Krossvapen 18, Piskor och kedjor 18, Slåss utan vapen 18, Gömma sig 10, Leta 10

UTRUSTNING: AKM, 2 extra magasin, Stridsuniform, Dolk. En av tio har ett vapen, vanligen automatgevär, kopplat direkt till centrala nervsystemet. De legionärerna har Automatvapen 20 och tre handlingar i varje stridsrunda.

MAGI: ingen

HEMORT: Inferno

General Staski – inkarnat av Chagidiel

Staski är till det yttre en exakt avbild av den inkarnat rollpersonerna mötte i drömmen: en kortväxt och svartmuskig, fet man i 40-årsåldern. Han är klädd i en sovjetisk generalsuniform överhängd med ordnar. Det svarta håret är klippt millimeterkort. Han ger ifrån sig en obehaglig, frän stank som rollpersonerna känner igen från drömmen.

PERSONLIGHET: Inkarnaten är synnerligen rigid i sitt tänkande och blir frustrerad när rollpersonerna stör dess planer. Det här är en kallare, mer intellektuell inkarnat än den rollpersonerna mötte i drömmen. Den försöker i det längsta avvärja hotet på ett rationellt sätt. När det är hopplöst blir den ett vrålande monster som slåss för sitt liv.

ROLLSPELSTIPS: Skrik oupphörligen order till legionärerna. Betrakta spelarna med upphöjt förakt, som om de var skadeinsekter. När du hamnar i närstrid med dem förvrids du till ett vrålande vilddjur.

RÖR	50	**UTS**	4
UPP	30	**STY**	60
EGO	50	**UTB**	40
TÅL	60	**KAR**	40

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 85 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett. Ser i totalt mörker.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: 7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +12

SKADEKAPACITET:

13 skråmor = 1 lätt sår
12 lätta sår = 1 allvarligt sår
10 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar 3 dödliga sår innan han dör

UTHÅLLIGHET: 330

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan –50 och –100. Egoslag för att undgå kontrollen. Ser magi och auror, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek

FÄRDIGHETER: Akrobatik 30, Förhörsteknik 70, Gömma sig 50, Leta 40, Närstrids- & kastvapen: samtliga 60, Skjutvapen: samtliga 70, Slåss utan vapen 70, Smyga 50, Sprängteknik 60, Säkerhetssystem 60, Tortyr 80, Tunga vapen 50

UTRUSTNING: AKM, 6 extra magasin, Makarov, 3 extra magasin

MAGI: Dödens skola 50: Se genom döden 30, Manipulera döden 30, Åkalla dödsvarelse 30, Driva bort dödsvarelse 30, Dödsrikesvandring 30, Kroppsbyte 30, Voodooritual 30, Förruttna annans kropp 30

HEMORT: Moskva



VID DET HÄR LAGET VET ROLLPERSONERNA VAD SOM HÄNDE I LENINGRAD 1941-42. De misstänker att något håller på att hända igen, eller kommer att ske. Flera ledtrådar pekar mot Leningrad och rollpersonerna borde bege sig dit.

De har besegrat två av Chagidiels inkarnater. Nu återstår bara den sista. Purgatov är den ursprungliga inkarnationen och betydligt farligare än de andra två. Försöker de besegra honom på egen hand skulle rollpersonerna troligen misslyckas.

Meningen är att de ska befria de fångna barnen i Leningrad och låta dem fördriva dödsängeln. Arkonten Binah har helt andra planer, men ödet har en obehaglig överraskning i beredskap för henne.

TILLBAKA TILL HELVETET

En tids återhämtning När rollpersonerna kommer tillbaka från händelserna i missilbasen kan du låta dem återhämta sig lite. Hur lång tid som ska förflyta tills krisen i Leningrad blir akut och de måste åka dit får bestämmas av hur illa däran de är. Behöver de någon eller några veckors sjukhusvistelse för att klara sista delen av äventyret bör du ge dem det. De hör hela tiden på TV, i radio och i tidningarna att krisen i Leningrad förvärras. Det råder undantagstillstånd sedan mer än en vecka. Militären tycks mer eller mindre ha spärrat av staden. Kontaktar de Sacharin är han mycket orolig. Han förklarar att han inte har hört något från "kolleger" i Leningrad som han uttrycker saken. Rollpersonerna från intryck av att han inte ta-

lar om KGB-kolleger. Han har tappat kontakten med alla liktorer i stadens närhet och är mycket orolig. Undrar rollpersonerna om de ska bege sig till Leningrad, säger Sacharin att han tror det är oklokt. Han vet inte om de skulle klara sig. Han verkar villrådig.

Ikonmålarens budskap

När du bedömer att rollpersonerna klarar sista delen av äventyret låter du ikonmålaren Dimi Nesterov dyka upp på deras hotell eller på sjukhuset. Han knackar försynt på med mössan i hand och undrar om han får komma in. Han är klädd i gammaldags ryska kläder och talar bara ryska, men på något mirakulöst sätt förstår rollpersonerna allt han säger också om de inte talar ryska.

"Den är färdig nu. Jag ska ta er till katedralen", säger Nesterov.

Om rollpersonerna undrar vad han menar, säger han bara att det är som förra gången. Han måste ta dem till katedralen där ikonen finns. Han följer med dem ut från hotellet eller sjukhuset. Utanför väntar en förlängd Mercedes 560 SEL med plats för åtta personer. Vid ratten sitter Sacharin och ser märkbart nervös ut.

"Jag kör er till Leningrad. Gubben säger att han har träffat Chezenko. Jag måste lita på honom. Vi kommer inte in i staden längre. Jag trodde det skulle lösa sig när Staski försvann, men vi håller på att förlora Leningrad", säger Sacharin.

Han säger åt rollpersonerna att hoppa in i bilen. Ikonmålaren sitter helt tyst under färden. Sacharin kan tänka sig att svara på frågor, men han håller sig till samma rätt lögnaktiga historieskrivning som tidigare. Resan tar sex timmar, eftersom Sacharin håller en snitthastighet på 150 km/h. Han är en utmärkt bilförare, men rollpersonerna lär bli rätt nervösa.

Leningrad igen

Leningrad är avspärrat av Röda armén, men Sacharin viftar bara med sin legitimation så släpps bilen förbi de yttre avspärrningarna. På behörigt avstånd från staden stannar han bilen, i ett industriområde i de södra förorterna. På en skylt står "Kaptjeno industriområde". Området är fyllt av nedlagda eller förfallna industrier och ödetomter. "Det här är så långt jag kan åka utan att bli upptäckt. Ni får fortsätta på egen hand. Följ med gubben. Den svarta katedralen ligger nedanför kullarna där borta."

Sacharin ger dem vapen om de behöver det. De får varsin Skorpion med tio magasin, hjälm och skottsäker väst. Rollpersoner som frågar efter pistoler får en S&W M5904 med tio magasin och ljuddämpare. När de är ur bilen försvinner liktorn snabbt. Nesterov ler och säger att de ska följa med honom. Han leder dem genom trasiga stängsel och över öde industritomter mot en ruin i svart sten som ligger inklämd mellan några lagerbyggnader.



UNDER TAKNOCKEN OCH LÄNGS HELA FASADEN GRINAR FÖRVRIDNA, HALVT VITTRADE STENHUVUDEN MOT BESÖKAREN.

Den svarta katedralen

Katedralen är byggd i svart basalt, ingen vet varifrån den har tagits. Det finns ingen basalt i närheten av Leningrad. Antagligen är den importerad från Sverige. Fasaden är i gotisk stil, av obestämbar ålder. Under taknocken och längs hela fasaden grinar förvridna, halvt vittrade stenhuvuden mot besökaren.

Den är bortglömd på alla stadsplaneritningar och har inte underhållits på nästan hundra år. Taket i altarrummet och sakristian har rasat in. Alsnår och slingerväxter har växt upp så att byggnaden nästan inte syns under sommaren. När rollpersonerna kommer hit, troligen i oktober eller november, börjar löven falla och den kolsvarta stenen skymtar genom grenverket.

Den ligger i ett gammalt industriområde, inklämd mellan ett kontainerlager, en gummifabrik och en ödetomt. Kyrkoportarna vetter rakt mot det taggtrådskrönta planket som omger kontainerlagret. Det går inte att komma in den vägen. Enda vägen in är genom den raserade väggen på mot altarrum och sakristia. Katedralen är omgiven av gammal, rostig taggtråd som ligger kvar sedan kriget. Alsnår och för-

vildade vinbärsbuskar har växt upp genom taggtråden och bildat en ogenomtränglig mur. En smal stig går in genom snåren till baksidan av byggnaden.

Byggnaden är omgiven av ett hundratal fördömda legionärer. De har order att inte låta Chezenko lämna kyrkan. De bryr sig inte om vad vanliga dödliga gör. Rollpersonerna kan till och med gå raka vägen in, men troligen väljer de att smyga. Ingen bryr sig om dem så länge de inte går till anfall.

När de kommer nära säger Nesterov:

"Han väntar på er där inne. Min bild finns där. Ni vet vem som är utvald."

Han tar en av rollpersonerna i handen och ser honom eller henne rakt i ögonen.

"De flesta är kvar i Kalenkos hus. Jag fick bara ut några stycken. Ni måste hjälpa dem ut därifrån. Jag litar på er."

Han lämnar rollpersonerna och försvinner bort bland ruinerna. De ser honom aldrig mer.

1. KORET OCH SAKRISTIAN. Resterna av altaret står kvar i rummet, men halva väggen har rasat och det svarta golvet är sprucket. De målade fönstren är utblåsta och glasskärvor i tusen färger glittrar under löven på golvet. På väggarna hänger fortfarande enstaka ikoner. Alla ansikten är helt svarta.

2. KYRKORUM. Ikonostasen, väggen med alla ikoner som avskiljer koret från det yttre kyrkorummet, har till hälften rasat. Några svartnade helgonbilder hänger kvar på den del som fortfarande står. En träskulptur av den korsfäste Kristus hänger mitt över den halvt rasade ikonväggen. Kristusbilden är till hälften sönderbränd, svart och förkolnad. Tjocka, spiralvridna stenpelare håller upp taket. Från taket hänger tre svarta ljuskronor i tjocka kedjor. Inga ljus är tända i lokalen. Solen (eller månen om det är natt) lyser in genom det trasiga taket och kastar spöklika skuggor. Torra löv virvlar runt på golvet och i luften. Några träbänkar är på väg att falla ihop i den bakre delen av lokalen. Ikonbilder sitter på stenpelarna. Här inne väntar Ivan Chezenko på rollpersonerna.

3. GRAVKOR. Nästan helt förvittrade byster och gravplattor skymtar bakom järngaller som har rostat ihop till brunsvarta klumpar. Den som anstränger sig och har goda kunskaper i ryska (FV 15+) eller kan kyrkslaviska (FV 5+) kan uttyda att adelsfamiljen Daptyk vilar här sedan 1300-talet. Kyrkan måste alltså vara betydligt äldre än Leningrad.

4. GRAVKOR. En fullständigt söndervittrad sarkofag bakom hoprostade, halvt nedfallna järngaller. Det är omöjligt att avgöra vem som vilar här.

5. BÖNEKOR. En förvittrad sandstensstaty av madonnan och barnet står mot ena väggen. I golvet finns oläsliga gravinskriptioner.

6. GRAVKOR. På väggar och golv finns svårtydda gravinskriptioner och söndervittrade reliefer. Här finns gravar från 1100-talet och framåt. En platta är inte förvittrad som de andra. Det är en bronsplatta med ett runt, naivistiskt format ansikte av obestämbart kön, omgivet av en gloria av strålar. Över ansiktet finns en järnring. Det här är nedgången till kryptorna.

Kryptorna

1. EN SLINGRANDE, SMAL STENTRAPPA i svart basalt går ned till kryptorna, cirka 20 meter under golvnivå. De kommer ned till en korridor, upplyst av brinnande facklor i hållare på väggarna. Mellan de smala ingångarna till kryptorna står stenstatyer i naturlig storlek av riddare i 1100-talsutstyrsel.

2. KRYPTOR. Varje krypta rymmer en släkt. Här ligger framstående ryska familjer från år 1050 fram till 1400-talet begravda. I några av kryptorna brinner ljus framför gravrelieferna. På några ställen ligger torkade blommor på golvet. I en av kryptorna vilar familjen Chezenkos medlemmar, från år 1154 fram till 1480.

3. KAPELL. Rollpersonerna ser på långt håll ljuset stråla ut från kapellet. En tung bronsdörr står öppen. Där inne brinner hundratals smala vaxljus, ställda i sandskålar framför helgonbilderna på väggarna. Kapellets väggar är täckta av svarta madonnabilder. Några bilder föreställer madonnan med barnet, men på de flesta saknas barnet och madonnan stirrar ut mot betraktaren med svarta, kalla ögon. Mitt på golvet finns en brunn, omgiven av ett välbevarat järnstaket. En unken, iskall vind drar upp ur brunnsöppningen. Inget plask hörs om man släpper ned något. Chezenko påpekar att det är en offerbrunn. "För votivoffer och den sortens saker." Bakom sirligt smidda järngrindar finns en madonnastaty i naturlig storlek. Den är helt svart, gjuten i järn eller någon annan svart metall. Det finns inget barn med på statyn. Framför den brinner en skog av smala offerljus. På gallergrindarna hänger den madonnabild som Nesterov nyligen har färdig-

ställt. Madonnans ansikte är ett strängt kvinnoansikte, men på något sätt ändå helt igenkännbart som den rollperson som bär Chagidiels märke och har lägst mental balans.

Madonnan inkarnerar

Inne i katedralen väntar Chezenko otåligt på rollpersonerna. Så snart de kommer in leder han ned dem i kryptorna under kyrkan. Om de undrar vad som pågår säger han att han förklarar senare. De förs först till kapellet, inför statyn av den svarta madonnan. De som bär Chagidiels märke känner ett intensivt obehag inför statyn. Dess kalla närvaro får dem att vilja skrika.

"Det här är den svarta madonnan. Hon kommer att ta en av era kroppar i besittning. Ni märker aldrig hennes närvaro, och det gör förhoppningsvis inte demonfursten heller. Bara madonnan kan krossa Chagidiel och rädda er från sjukdomen som förtär er", säger Chezenko.

Frågar rollpersonerna varför berättar Chezenko att dödsängelns märke kommer att dölja madonnans närvaro. Själv skulle han bli upptäckt och dödad utanför katedralen. Bara här är han säker.

"Ni måste stoppa Chagidiel. Det är ert öde. Fullgör det eller dö en plågsam död. Bege er till inkarnaten, han finns i Kalenkos hus. När ni kommer in tar madonnan över. Stanna i närheten. Befria inga fångar. Ett enda befriat barn och den här mardrömmen kommer att återupprepas i evighet. Vi måste bryta cirkeln. Öppna inga dörrar. Hör ni vad jag säger? Öppna absolut inga dörrar. En olydig tjänare drog den här stormen över oss. Det ska inte hända igen. Ingen får lämna det huset. Madonnan hjälper er ut när striden är över."

Det är naturligtvis en lögn. Arkontens inkarnat kommer att lämna dem hos Chagidiel i helvetet om de är dumma nog att lyda hennes tjänare. Den av de rollpersoner som bär Chagidiels märke och har lägst mental balans känner en obetvinglig lust att gå fram till gallergrinden. När han kommer fram dit sträcker statyn ut en svart hand och rör vid hans panna.

"Han är utvald", säger Chezenko. "Vi andra kan gå ut."

Övriga rollpersoner förs upp i katedralen, där de får vänta med de ylande, dreglande legionärerna precis utanför portarna. Den utvalda rollpersonen faller i trans framför statyn. Under ett dygn återskapar arkonten den förbindelselänk som hon en gång formade med Magda i kapellet.

I gryningen nästa hörs ett brak nedifrån kryptorna. När de kommer ned har gallergrindarna fläkts upp inifrån. Ljusen har blåsts ut. Statyn är borta och den utvalda rollpersonen står helt oskadd på golvet med ett förvånat uttryck i ansiktet. Ett kort ögonblick skymtar de en kvinnogestalt inuti honom, men den försvinner snabbt. Själv minns han inget som hänt sedan de först fördes ned i kryptan.

Genom Leningrad

Rollpersonerna lämnar katedralen. Legionärerna tar ingen som helst notis om dem. De måste ta sig in i Kalenkos hus i själva Leningrad. Det finns olika sätt att klara det. De kan smyga förbi arméposteringarna. Det kräver tre lyckade Smyga vardera, ett för varje postering. Färdighetsvärdet kan modifieras av hur försiktiga de är och hur väl de planerar.

De kan också försöka bluffa sig in i Röda arméns uniformer. Väntar de till kvällen kommer en inspektionsgrupp med tio höga officerare. Rollpersonerna kan övermanna dem och ta uniformer och utrustning. Den planen kräver att minst två av dem talar perfekt (FV 15+) ryska. Annars kan de inte tala sig förbi posteringarna.

Har de tänkt sig för kan de ha bett Sacharin eller Chustjev om hjälp. Då får de en karta över Leningrads kloaksystem. Med den kan de ta sig ned i tunnlarna och bege sig mot centrum under jorden. De kan kanske få för sig att slå sig in med våld. Det slutar troligen med deras död. Armén kallar in stridsvagnar och helikoptrar mot dem om det tycks behövas. Det är en dålig metod.

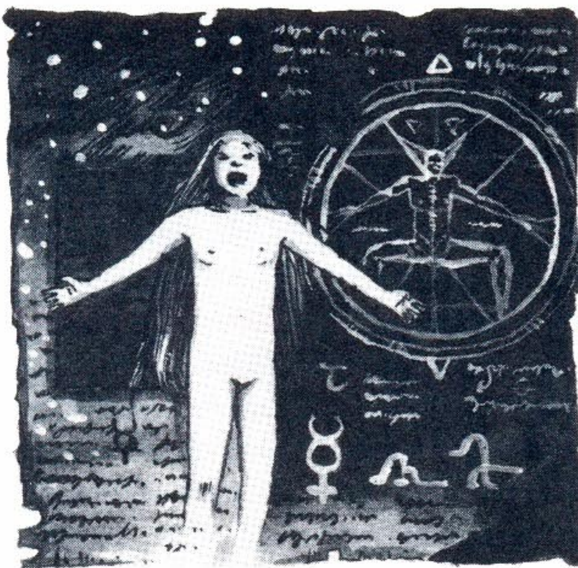
Närmare centrum minskar antalet posteringar. Till slut har alla soldater försvunnit. Verkligheten börjar rämna runt dem. Det förflutna, nuet och Inferno blandas inför deras ögon.

De ser ut över en stad där helt normala delar av Leningrad 1991 gradvis övergår i ett brinnande, sönderbrutet landskap höljt i is och rök. Här och var spricker det upp i ett välbekant Inferno: den tredimensionella labyrinten av blod och smärta som de mötte i drömmen.

Bomber exploderar i 1941, samtidigt som folk något kvarter bort strosar genom höstvarma gator. Runt allt avtecknar sig Inferno, böljande och inte riktigt materialiserat. Människor dör av kyla och hunger 100 meter från 1991 års marknadsstånd. Plågade själars skrik blandas med skrattande barn.

Under dem spricker marken långsamt upp och de anar en struktur av stål, sten och blod som breder ut sig under gatorna. Milsdjupa klyftor har bildats. Citadellet klättrar uppför klyftornas väggar och kväljande rök stiger ur marken.

Bit för bit glider nutid, förflutet och Inferno samman till ett. Kaoset blir totalt när Leningrads invånare av i dag ser 1941 och Infernos invånare. Allt blir ett blodigt helvete. Razider och andra infernovarelser ger sig ut på jakt och panik utbryter.



CITADELLET KLÄTTRAR UPPFÖR KLYFTORNAS VÄGGAR OCH KVÄLJANDE RÖK STIGER UR MARKEN.

Alla infernovarelser viker undan från rollpersonerna. Inga rör dem. De bär Chagidiels märke och tillhör honom. De kan hjälpa andra genom att hindra infernovarelserna och ge dem order att lämna området.

Vägvisarna Alla kartor blir meningslösa när verkligheten flyter ihop. De som tidigare har varit i Leningrad hittar ingenstans längre. De vet inte var de är. De inser snart att de inte kan hitta Kalenkos hus. Då märker de att en avlägsen gestalt vinkar på dem. Fler gestalter sluter sig till den första, tills rollpersonerna är omgivna av hundratals genomskinliga skepnader. Det är de döda barnen från Dröminferno som leder dem mot Kalenkos hus.

De leds genom den brinnande, förvridna staden i en väldig halvcirkel mot huset. Ju närmare de kommer, desto mer försvinner nutiden. 1941 och Inferno tar över. Till sist finns bara Leningrad 1941 och Inferno kvar. Barnen leder dem hela vägen till Kalenkos hus. Kylan blir allt värre. De befinner sig i Leningrad på nyårsnatten 1941-42.

Kalenkos hus Utifrån känner rollpersonerna igen Kalenkos hus från drömmen. Det är samma oansenliga fasad mot Bolsjoj Prospekt. Alla fönster är täckta av tunga, grå gardiner. Det går inte att se in.

Snön ligger djup framför huset och bara en smal, upptrampad stig går fram till porten. På trappan ligger två ihjälfrusna eller ihjälsvultna spädbarn, invirade i små filtar och lagda i var sin korg. En tung port leder in i huset. Alla dörrar in till rummen där barnen är fångna är låsta. En dyrk och inbrottsteknik på effekt 5+, ett bräckjärn och lyckat styrkeslag, eller en tackling eller spark och styrkeslag på effekt 5+ får upp dörrarna.

Vad som händer nu beror på rollpersonerna. Vi redogör för en trolig handling. Du får anpassa dem efter dina rollpersoner. När de kommer in i huset angrips rollpersonerna av Kalenko och hans hantlangare från 1941. De får en chans att lämna huset, sedan öppnar hantlangarna eld. Alla i huset rusar dit och en vild strid utbryter. Männen slåss till döden. De vet vad som väntar dem om de dras inför rätta. De tror att rollpersonerna är Röda armésoldater.

Efter striden kan rollpersonerna söka igenom huset ostört. Madonnan agerar inte förrän de stöter på Purgatov. Börjar de befria barnen kliver han ut och helvetet bryter ut.

Inkarnaternas strid När de möter Purgatov, troligen i biblioteket, lämnar den svarta madonnan den rollperson som hon har hållit sig dold i. Rollpersonen står kvar med ±0 i mental balans, befriad från Chagidiels märke. Han minns ingenting sedan episoden i kapellet under katedralen.

Den svarta madonnan tar en form som först liknar statyn under katedralen. Sedan växer hennes kropp och omges av ett intensivt ljus, tills hon tycks vara hundratals meter hög och omöjlig att se direkt på. Samtidigt vrålar Purgatov av vrede och skräck och slungar hela huset ned i Inferno. Alla dörrar och fönster förintas i en ljudlös explosion. Alla föremål glas och kristall exploderar och sprider ett dödligt moln av splitter. Rollpersonerna tvingas kasta sig i skydd.

När tittar upp igen ser de madonnan och inkarnaten utkämpa en egendomlig strid. Gestalterna vacklar fram och tillbaka runt varandra. Luften darrar. Rollpersonerna visualiserar striden på ett sätt som de kan begripa. I själva verket kan de inte alls se vad som händer: att madonnan försöker

riva själva citadellet, men hindras av Chagidiels inkarnat. De två inkarnaterna befinner sig utanför, ovanför och runt Kalenkos palats. Rollpersonerna kan inte få grepp om var de är och vad som egentligen händer. De känner bara marken skaka och luften darra av vrede.

Barnen befrias Rollpersonerna hör steg som närmar sig och ser tre otydliga gestalter. Det är de tre nefariterna. Kalenkos hus vilar nu i en väldig sal i Chagidiels palats. Madonnan försöker förgöra palatset och dödsängeln vill hindra henne. Det upptar all deras uppmärksamhet, så rollpersonerna och nefariterna är fria att fullfölja sina öden. Nefariterna kliver bestämt fram till rollpersonerna och ser uppfordrande på dem.

"Fullgör ödet. Befria barnen. Vår tid har kommit", säger Aljona.

De vänder sig om mot husets portar och väntar på den anstormning de vet ska komma på Chagidiels befallning. Det är meningen att rollpersonerna ska befria samtliga barn i huset, så att de kan fördriva Chagidiel och ta sin hämnd. Rollpersonerna har redan tidigare släppt lös deras själar i drömmen. Nu ska bara kropparna befrias.

Barnen har uppnått ett förstadium till Uppvaknandet. Deras upplevelser har väckt en del av deras gudomliga potential till liv. De har bara uppnått en hundradel av sin fulla kraft, men de är 700 stycken och kan lätt krossa dödsängelns inkarnat. För att undvika att verkligen dö måste Chagidiel fly och bryta alla band med vår verklighet. Då befrias barnen och rollpersonerna. Nefariterna befrias från banden till dödsängeln, men är fortfarande fördömda.

Portarna till Kalenkos hus faller in. Rollpersonerna ser en levande våg av infernovarelser som strömmar fram. Med vrålet ur tiotusen strupar anfaller våg efter våg av förvridna väsen. De hålls tillbaka av de tre nefariterna, som använder sina unika förmågor och för ögonblicket lyckas hålla portarna. Men det är uppenbart att de inte kommer att lyckas med det särskilt länge.

Stressa rollpersonerna. Få dem att inse att de bara har minuter på sig att befria barnen innan det är för sent. Få dem att springa för livet genom huset. Behövs något som höjer stämningen kan du låta en razid komma lös och jaga dem.

När alla barnen är befriade stillnar allt till för ett ögonblick. Barnen kommer ut ur rummen, ser på varandra och på rollpersonerna. Plötsligt lyses deras ansikten upp av insikt. Långsamt ersätts insikten av en omänsklig vrede. Barnen vänder sig bort från rollpersonerna och strömmar ut ur huset, där infernovarelserna viker undan från dem. Deras kroppar förvrids, inte på ett vidrigt sätt men så att de uppenbarligen inte är helt mänskliga längre.

Utanför upphör striden och ett vrål av skräck och vanvett får hela Inferno att vibrera. Chagidiel har insett vad som har hänt. Rusar rollpersonerna ut, eller till en fönsteröppning, kan de se hur Purgatov slits i stycken av barnen. Madonnan flyr bort från barnens vrede och tillåts komma undan. De har inget otalt med henne. Hon bleknar bort och försvinner.

Vad rollpersonerna ser som att barnen sliter Purgatov i stycken är egentligen att de börjar förstöra citadellet. Ställd inför den reella risken att utplånas för gott väljer Chagidiel att fly och bryta alla band med vår verklighet.

I och med det befrias barnen och rollpersonerna. Rollpersonerna botas från parasitinfektionen och alla skador från den försvinner. Långsamt glider Inferno, nutid och det förflutna isär. Vår verklighet återformas. Leningrad och Kalenkos hus materialiseras långsamt runt rollpersonerna. Barnen ser upp på dem en sista gång och nickar till tack innan de försvinner bort till egna öden. De tonar långsamt bort och deras skratt hörs på avstånd när de försvinner.

Rollpersonerna är tillbaka i Leningrad. Huset är tomt. Det finns bara förtorkade lik där hantlangarna föll. Av barnen syns inget spår. Husets dörrar och fönster är hela. När de vänder sig om står de tre nefariterna där. De har en vettskrämd Kalenko med sig och ser på rollpersonerna.

"Lämna det här huset. Det är över för er nu", säger Aljona.

Nefariterna motar ut dem på den bullriga Bolsjojavenyn 1991. Porten slår igen bakom dem. De hör Kalenkos skräckslagna skrik ett ögonblick innan trafikbruset dränker det. För vissa tar helvetet och smärtan aldrig slut.

Om rollpersonerna envisas med att lyda Chezenko och inte befriar barnen försöker nefariterna till varje pris övertyga

dem. Om det inte går ger de upp och låter vågen av infernovarelser välla in i huset. Den svarta madonnan driver tillfälligt tillbaka dödsängeln från Leningrad, tillbaka ned i Inferno. När Purgatov är besegrad stiger madonnan upp genom schakten och försvinner. Rollpersonerna är kvar i Inferno. Nefariterna förklarar fnittrande att nu är de Chagidiels egendom och släpar iväg dem mot oändliga plågor. Förhoppningsvis ska det inte behöva sluta så. Försök att undvika det till varje pris.



DÖDSÄNGELN HAR HELT DRAGIT SIG TILLBAKA FRÅN VÅR VÄRLD, FÖR TILLFÄLLET.

helt flagnad från väggarna. En orientalisk matta dränkt i smuts och intorkat blod ligger på golvet. I taket hänger en gammal kristallkrona med tända levande ljus som kastar ett spöklikt sken. På väggarna hänger målningar av adelsmän, Kalenkos förfäder. Bilderna är svartnade och ansiktena är förvridna som av smärta. När rollpersonerna tittar på dem rör de sig och tycks försöka ropa något. Trappor leder upp till en övervåning. Låsta dörrar mot resten av huset leder in åt höger och vänster. Rakt fram står två dörrar öppna mot en stor salong. Det är nätt och jämnt nollgradigt inne i huset och det stinker av förruttnelse och något annat, obestämbart. En lång, mager man med gråsprängt hår och ett litet hakskägg möter dem i hallen. Det är Nikolaj Kalenko. Han är klädd i samma mörka kostym som i drömmen. Här finns också två av Purgatovs hantlangare.

Lugnet efter stormen

När rollpersonerna har befriat barnen och fördrivit Chagidiel återgår Leningrad långsamt till det normala. Det förflutna, nutid och Inferno glider isär och det vi kallar verklighet återskapas i staden. Invånarna förtränger att de nyss hotade att slungas ned i Inferno. De avfärdar det som en mardröm och glömmer det. Citadellet är det första som tonar bort. Sprickorna i marken sluter sig och infernovarelserna lämnar Leningrad. Det rytmiska dunkandet från underjorden minskar och avtar helt. Det militära undantagstillståndet upphävs och kolerahotet uppges vara överstådet. Inga rester av händelserna återstår. Den svarta katedralen i Kaptjeno står tom. Inga spår finns efter Ivan Chezenko eller efter Sacharin. De två liktorerna ignorerar rollpersonerna, men glömmer inte att de bröt mot givna order. Rollpersonerna deporteras utan ceremonier från Sovjetunionen till Tyskland. När kampanjen slutar står de i Berlin och ser KGB:s bilar åka tillbaka mot Sovjet. De har kvar alla sina tillhörigheter och pengar. De har mäktiga fiender i Tyskland och gör klokt i att ligga lågt ett tag. De bär inga spår efter parasitinfektionen. Utväxten som markerade Chagidiels välsignelse är borta. Dödsängeln har helt dragit sig tillbaka från vår värld, för tillfället.

Karta över Kalenkos hus

Bottenvåningen

1. HALL. Det ser ut som i drömmen, men mer förfallet. Porten öppnar sig i en mörk hall med högt tak. Rappningen är

2. SALONG. Salen har en gång varit möblerad med bänkar längs väggarna och små bord. Bord och stolar har rensats bort från golvytan. En stor kristallkrona hänger i taket. Sex av Purgatovs vakter finns här.

3. BIBLIOTEK. Böckerna är utrivna på golvet. Bokskåpens glasdörrar är krossade och golvet täckt av glassplitter. På hyllorna ligger ett hundratal mer eller mindre rengjorda skallar och huvuden från barn; några bara ben, andra knappt ansatta av förruttnelse. Tunga, halvt sönderrivna fåtöljer står mitt i rummet. En ljuskrona brinner i taket, men ljuset tränger inte riktigt ned till golvet. Ett kompakt mörker vilar i rummet. Inget ljus kan tränga igenom det. Det är iskallt här inne. Här väntar Ivan Purgatov, Chagidiels inkarnat, på rollpersonerna och den svarta madonnan.

4. KAMMARE. Alla möbler utom ett tungt ekbord i ena hörnet och ett vitrinskåp med krossad dörr är utrivna. Det är mörkt i rummet. En sörja av glas och blod täcker golvet. Här inne finns tio halvnakna, utsvultna barn i färd med att slita en ibland sig i stycken och sluka kroppen.

5. KAMMARE. Två fåtöljer och ett litet läsbord finns kvar i rum-

met. Det är mörkt. En persisk matta dränkt i blod täcker på golvet. I de två fåtöljerna sitter liken efter två pojkar i yngre tonåren bundna, halvt förruttnade med delar bortslitna från kroppen. Åtta barn finns här inne.

6. KAMMARE. En schäslong och ett vitrinskåp med krossad dörr finns kvar av möbleringen. Glas från skåpdörren och krossat porslin ligger utspritt över golvet. På väggarna är egendomliga mönster målade i blod. De tycks röra sig när rollpersonerna betraktar dem. Här finns ett femtontal barn, alla med inflammerade skärsår över hela kroppen. Rollpersonerna kan se mönstret från väggarna gå igen i såren på barnens kroppar.

7. SALONG. Två soffor, åtta fåtöljer och två tunga ekbord finns kvar av möbleringen. Borden är sönderslagna och ligger spridda över rummet. Fyrtio utsvultna, halvnakna barn med stora sår på kroppen är instängda här. Ingen tycks ha öppnat dörren på veckor. Det stinker fruktansvärt.

8. KÖK. Här sitter två av Purgatovs vakter och tuggar på något onämnbart. Det är smutsigt och iskallt. En stor, kall järnspis står mot väggen. Kalenkos enda överlevande tjänare, en utmärglad kökspojke, sitter hopkrupen och darrar på en av bänkarna.

9. FÖRRÅD. En exakt avbild av förrådet rollpersonerna såg på Frankfurtkliniken i drömmen, men här rör inte de styckade kroppsdelarna på sig.

10. TJÄNARNAS RUM. Purgatovs tjänare bor i rummet, men de är inte här just nu. Det ligger fyra skitiga hömadrasser på golvet. Tre nakna, halvt ihjälslagna barn i 10-årsåldern är instängda här.

11. TJÄNARNAS RUM. Purgatovs tjänare bor i rummet, men de är inte här nu. Samma smutsiga madrasser som i det andra rummet. Två lite äldre barn finns instängda här.

12. FÖRRÅD. Husets linneförråd ligger utrivet på golvet. Långa remsor har rivits ur lakanen.

13. FÖRRÅD. Porslinsförrådet är till största delen krossat. En död kropp, sönderskuren av porslinsskärvor inkörda i köttet, ligger på golvet. Huvudet saknas.

14. SALONG. Tre små tebord med tunga stolar står kvar i rummet. Mot det bortre hörnet har ett tiotal döda kroppar staplats. De är stadda i högre eller mindre grad av förruttnelse och stinker fruktansvärt. Huvudet saknas på alla kroppar.

15. MOTTAGNINGSRUM. Två soffor och ett bord står mot väggen. Purgatovs män brukar hålla till här. Det brinner i kakelugnen och två halvt urdruckna vodkaglas står på bordet.

Övervåningen

1. HALL. Stoppade bänkar står mot väggen. Mörknade och förvridna tavlor av Kalenkos förfäder hänger på väggen. En sönderslagen kristallkrona har rasat ned på golvet och spritt kristallfragment över hela hallen. En gång leder vidare mot ett litet förrum utanför matsalen. Där finns några omkullvälta bord och stolar.

2. SOVRUM. Det här var tidigare hustrun Jelenas sovrum. En bred himmelssäng står kvar mot bortre väggen. Nu finns fyrtio sönderslagna barn instängda här, sysselsatta med att plåga ihjäl varandra. Två är döda och tre så svårt stympade att de inte kommer att överleva. Det är mörkt i rummet.

3. BADRUM. Ett stort stenbadkar står mot väggen, halvfyllt med blodblandat vatten. En vattenskadad, huvudlös kropp ligger nedsänkt i vattnet.

4. FÖRRÅD. Bland avställda möbler och utslitna leksaker ligger tre döda kroppar inslängda.

5. FÖRRÅD. Krossat porslin och nedrivet linne ligger strött över golvet. Den halvt förruttnade kroppen efter en av Kalenkos tjänsteflickor ligger under bråten.

6. TOALETT. Nedspydd och oerhört smutsig.

7. SALONG. En öppen spis finns mot ena väggen. Tunga, läderstoppade möbler står runt låga bord. Här inne finns 50 barn inklämda, de flesta apatiska och hopkrupna på golvet.

8. MATSAL. Huvudmatsalen. En tung kristallkrona hänger över ett långt middagsbord med 16 stolar runt. På väggarna hänger förvridna, mörka porträtt av ryssar som tycks ropa ut en varning mot betraktaren, eller söka sträcka sig ut ur tavlan. Det är tomt i rummet. En halväten måltid står uppdukad på silverservis. Tre urdruckna vinflaskor står på bordet.

9. SOVRUM. Det här var tidigare dottern Aljonas rum. Det stod tomt efter hennes försvinnande 1938. En smal säng och ett litet skrivbord står kvar i rummet. En bild på Aljona och Katarina står på skrivbordet. Rollpersonerna känner igen de två nefariterna på bilden. Ingen finns här.

10. BADRUM. Ett litet badkar och ett tvättställ med emaljerat tvättfat och tvättkanna finns här. Lite blod har torkat in i golvet, annars finns inget anmärkningsvärt här.

11. SOVRUM. Dottern Katarinas sovrum. En smal säng, ett

skrivbord och ett litet tebord finns i rummet. På nattduksbordet ligger Katarinas dagbok, med anteckningar om förfallet i huset fram till nyårsnatten 41/42, när hon fördes ned i husets källare och förvandlades till en nefarit. Tio apatiska barn finns instängda i rummet.

12. SOVRUM. Nikolaj Kalenkos sovrum. Här bor numera Ivan Purgatov. En bred himmelssäng står mot väggen. Ett litet bord med två stolar finns i rummet. Väggarna är dränkta i blod. Fyra sönderslagna barn i 10-12 årsåldern ligger uppkrupna mot väggen.

13. KONTOR. Kalenkos kontor, som numera används av Ivan Purgatov. Ett tungt skrivbord och flera arkivskåp finns i rummet. Pappeten är utrivna ur arkivskåpet, sönderslitna och smutsiga. På bordet ligger högar med post från stadens myndigheter.

14. FÖRRÅD. Tidigare fanns en del papper, pärmar och överblivna böcker här. De har slitits ut på golvet i kontoret. Nu hålls 12 halvt sönderslagna barn fångar här.

15. SEKRETERARENS RUM. Kalenkos sekreterare är död sedan en tid tillbaka. En av Purgatovs män brukar sitta här. Ett skrivbord och några hyllor finns i rummet.

Källaren Källartrappan finns i korridoren utanför köket. Den leder djupt ned till källarvalv från 1700-talet. En iskall vind drar upp ur källaren. Mörkret är kompakt. Det går inte att tända något ljus. Det slocknar direkt.

1. MATKÄLLARE. Här finns välfyllda lager av saltat kött av tvivelaktig härkomst, potatis, lök, morötter och svart bröd.

2. VINKÄLLARE. En välförsedd vinkällare. De bästa årgångarna har plockats ut och druckits upp, men hälften finns kvar.

3. POTATISKÄLLARE. Potatisen har flyttats ut i huvudkällaren. Nu finns åtta barn med svåra fysiska förändringar instängda här. Rollpersonerna känner igen förändringarna och beteendet från patienterna i Frankfurtklinikens källare.

4-6. KÄLLARE. De gamla valven under huset har tidigare stått tomma. Purgatov förvarar de barn som har tydliga fysiska förändringar här. De är kedjade vid väggar och golv och angriper vrålande när rollpersonerna kommer i närheten. Rollpersoner som bär Chagidiels märke eller har Förhöjt medvetande ser ett stålgaller istället för den bastanta sten som vid första anblicken täcker golvet. Under dem breder Chagidiels iskalla helvete ut sig. Trappor och öppningar i väggen leder nedåt.

7. TEMPEL. I det största av källarrummen inredde Kalenko det tempel där han offrade hela sin familj för att blidka dödsängeln. Golvet tycks vid första påseende bestå av hårdtrampad lera, men de som bär dödsängelns märke eller har Förhöjt medvetande ser inget golv alls. Under deras fötter öppnar sig en virvlande, vrålande avgrund som störtar rakt ned genom dödsängelns Inferno. Brinnande tecken tycks ristade i själva luften där golvet borde vara. Det finns inget altare och inga magiska redskap. Kalenko är ingen magiker i egentlig mening, utan bara dödsängelns lydiga slav.

8. INRE KAMMARE. En enkel stenkammare med jordgolv. Så snart rollpersonerna stiger in tycks väggarna försvinna och Inferno öppnar sig runt dem. Det stampade jordgolvet finns kvar. En spade står mot väggen. Här ligger Kalenkos fru och två döttrar begravda.

Spelledarpersoner

Nikolaj Kalenko Kalenko har framlevt en evighet som Chagidiels tjänare. Han har kvar sitt forna yttre: en lång och smal man i 40-årsåldern med lätt gråsprängt hår och ett litet hakskägg. Han är klädd i en skrynklig mörk kostym och en skjorta fläckad med blod.

PERSONLIGHET: Mycket lite av den forne Kalenko finns kvar. Han är en lismande, dreglande slav som gör allt för att blidka sin herre.

ROLLSPELSTIPS: Huka dig så att du nästan sitter dubbelvikt. Kika upp underifrån och tala med len, underdånig röst. Gnid händerna mot varandra.

RÖR	10	UTS	11
UPP	12	STY	10
EGO	8	UTB	12
TÅL	11	KAR	10

LÄNGD: 170 cm
VIKT: 70 kg
FÖRFLYTTNING: 5 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: —
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85
MENTAL BALANS: –90
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Förbannelse
FÖRDELAR: Magisk intuition
NACKDELAR: Dödsdrift, Förbannelse, Förträngningar, Girig, Otur, Självisk
FÄRDIGHETER: Diplomati 12, Franska 10, Ryska 12, Tortyr 15
MAGI: Dödens skola 20: Se genom döden 15, Manipulera döden 12, Åkalla dödsvarelse 12, Binda dödsvarelse 8, Dödsrikesvandring 15
HEMORT: Leningrad

Purgatovs hantlangare Purgatovs och Kalenkos hantlangare är hämtade från Leningrads undre värld: hänsynslösa mördare och svartabörshajar. Vistelsen i huset har gjort dem fullständigt förhärdade. De är välgödda män mellan 20 och 30 år, klädda i mörka gammaldags byxor och vita skjortor fläckade av blod och kroppsvätskor.

PERSONLIGHET: Iskalla mördare som lyder Purgatovs minsta order. De är fullständigt lojala. De vet att om det avslöjas i staden vad de hållit på med kommer de aldrig levande undan.

ROLLSPELSTIPS: Håll ansikte, blick och röst under total kontroll, men tappa masken ibland så att du förvrids och verkar fullständigt vansinnig.

RÖR	12	UTS	10
UPP	12	STY	14
EGO	10	UTB	7
TÅL	11	KAR	8

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85
MENTAL BALANS: –80
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Stigmatasår, Rovdjurständer.
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott
NACKDELAR: Dåligt rykte, Fanatism, Förträngningar, Sexualneuroser, Självisk
FÄRDIGHETER: Dolkar 14, Gevär och armborst 12, Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 14, Smyga 12, Tortyr 15, Tyska 8, Undvika 12
UTRUSTNING: Makarov, 3 extra magasin, Dolk, Hagelbössa kal 12 (värden som Spas 12)
MAGI: ingen
HEMORT: Leningrad 1941
ANTAL: 10

Purgatov – Chagidiels inkarnat Purgatov är den mäktigaste av Chagidiels inkarnater. När rollpersonerna dödar dröminkarnaten och general Staski går deras kraft till Leningrad och Purgatov. Inkarnaten kan dessutom hämta kraft av sin tidigare existens i Kalenkos hus under kriget. Tiden flyter samman och inkarnaten från det förflutna blir identisk med den som rollpersonerna befriade. När Chagidiels citadell börjar ta form i Leningrad får inkarnaten kraft därifrån. Till det yttre ser Purgatov ut som de två andra inkarnaterna rollpersonerna har mött: en kortväxt och svartmuskig, grotesk fet man i 40-årsåldern. Han är klädd i en lite gammaldags kostym. När han konfronteras med den svarta madonnan och slungar Kalenkos hus ned i Inferno kan han ta kraft direkt från dödsängelns citadell. Då blir han mäktigare än något rollpersonerna kan besegra. Värdena nedan gäller bara om något skulle gå så snett att rollpersonerna inte har madonnan med sig och måste slåss mot Purgatov själva.

PERSONLIGHET: Purgatov är Chagidiels starkaste inkarnat. Den är helt segerviss och fruktar, med rätta, inte rollpersonerna. Den har mer av dödsängelns egentliga personlighet och ter sig därför mindre mänsklig än de andra inkarnaterna. Bara om barnen slipper lös och väcks ur sin dvala visar den några känslor: fruktan och vanmäktigt raseri.

ROLLSPELSTIPS: Var mindre sansad än när du spelade de två andra inkarnaterna. Skratta hysteriskt. Förvrid ansiktet. Säg obegripliga saker.

RÖR	80	**UTS**	4
UPP	30	**STY**	80
EGO	60	**UTB**	40
TÅL	80	**KAR**	50

LÄNGD: 170 cm
VIKT: 85 kg
SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett. Ser i totalt mörker.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.
FÖRFLYTTNING: 40 m/SR
HANDLINGAR: 9
INITIATIVBONUS: +68
SKADEBONUS: +18
SKADEKAPACITET:

17 skråmor = 1 lätt sår
16 lätta sår = 1 allvarligt sår
14 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar 3 dödliga sår innan han dör

UTHÅLLIGHET: 430
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Kontrollerar alla med negativ balans mellan –50 och –100. Egoslag för att undgå kontrollen. Osårbarhet: såras inte av kastvapen och skjutvapen, Ser magi och auror, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek
FÄRDIGHETER: Förhörsteknik 70, Gömma sig 50, Leta 40, Närstrids- & kastvapen: samtliga 60, Skjutvapen: samtliga 70, Slåss utan vapen 70, Smyga 50, Tortyr 100
UTRUSTNING: ingen
MAGI: Dödens skola 60: Se genom döden 40, Manipulera döden 40, Åkalla dödsvarelse 40, Driva bort dödsvarelse 40, Dödsrikesvandring 40, Kroppsbyte 40, Voodooritual 40, Förruttna annans kropp 40
HEMORT: Leningrad/Inferno

Index

Aljona Kalenko, nefarit
1:55, 2:22, 2:85

Bakgrunden
1:3

Berlin, karthänvisningar
1:28

Bitov, Gregorij
2:54

Büger, Hans Georg
1:26, 1:50

Chagidiels dröm till RPna
1:42

Chagidiels inkarnat i drömmen
2:28

Chagidiels inkarnat Purgatov
2:90

Chagidiels inkarnat Staski
2:79

Chagidiels märke
1:49

Chagidiels välsignelse
SE CHAGIDIELS MÄRKE

Chezenko, Ivan
1:7, 1:59, 1:68

Chustjev, Jurij
2:19

Dobermannpinscher, typisk
1:53

Dockan
1:64, 2:22

Dröminfernot
2:20

Dröminkarnaten
SE CHAGIDIELS INKARNAT I DRÖMMEN

Drömkannibaler
2:27

Drömkliniken
2:6, 2:24

Drömlegionärer
2:12, 2:25

Drömmens kraft
1:24

Drömvårdare
2:24

Erfarenhets- och hjältepoäng
1:13

Ethel Brockman, fd. patient
1:67

F3
2:60

Fienden i dröm 8 och 9
2:24

Flygbas F3
SE F3

Frankfurtkliniken
1:61

Frankfurtkliniken, i drömmen
SE DRÖMKLINIKEN

Freude, Leonard
2:33, 2:44

Freude, Leo
SE FREUDE, LEONARD

Föräldrarna i drömmen
2:28

Gallentinov, Pjotr
1:64, 1:69, 2:22

Germanische Gemeinschaft
2:30

Germanische Gemeinschaft, HK
2:32

Gregoritj, Fjodor
2:52, 2:73

Handlingen, sammandrag
1:12

Harmanns mekaniska
2:38

Hartcombe, Nigel
2:52, 2:57, 2:73

Hartcombes adepter
2:74

Hausser, Alfred
2:37, 2:45

Hinderman, Siegfried
2:40, 2:46

Inferno i drömmen
SE DRÖMINFERNOT

Inkarnaternas handlingar, tidslinje
1:14

Inkarnaternas planer
1:12

Jelena Kalenko, nefarit
1:56, 2:22, 2:85

Johanneskyrkan, i verkligheten
2:18

Kalenko, Aljona
SE ALJONA KALENKO

Kalenko, Jelena
SE JELENA KALENKO

Kalenko, Katarina
SE KATARINA KALENKO

Kalenko, Nikolaj
2:89

Kalenkos förbannelse
1:5

Kalenkos hus, i drömmen
2:16

Kalenkos hus, i verkligheten
2:18, 2:84

Kannibaler i drömmen
SE DRÖMKANNIBALER

Katarina Kalenko, nefarit
1:57, 2:22, 2:85

Katja
SE KATARINA KALENKO

KGB-soldat, typisk
2:76

Kokerskan i drömmen
2:24

Kramer, Filip
1:11, 1:31, 1:54

Kramer, Nicholas
2:35

Krausst, Helga
1:36, 1:52

Kronenberg, Hermann
2:34

Köldsjälar
2:27

Laila Nemtseva, fd. patient
1:67

Lebnovitz, Sergej
2:19

Leningrad, i drömmen
2:14

Leningrad, i verkligheten
2:18, 2:81

Leskov, Pjotr
2:49, 2:63, 2:75

M13
2:65, 2:66

Magdas död
1:24

Magdas lägenhet i Berlin
1:21

Magdas lägenhet i Hamburg
1:19

Magdas medicinska journaler
1:29

Mahler, Anatolij
SE MAHLER, ANTON

Mahler, Anton
1:10, 1:31, 1:53

Mentalpatienter, förvridna
1:70

Messner, Reinhold
2:34

Missilbas M13
SE M13

Moskva
2:47

Nesterov, Dimi
2:16, 2:81

Nynazist, typisk
2:43

Orlov, Lev
1:10

Orlova, Magda
1:10, 1:50

Parasitinfektionen, tidslinje
1:14

Parasitsjukdomen, medicinsk historia
1:27

Pjotr
SE GALLENTINOV, PJOTR

Pojklegionär, typisk
2:78

Polismän
1:57

Purgatov, Aleksandr
SE PURGATOV, SASJA

Purgatov, Sasja
1:11, 1:31, 1:54, 2:84, 2:90

Purgatovs hantlangare i Leningrad
2:89

Purgatovs livvakter i Berlin
1:52

Purgatovs villa
1:43

Quisquiler
2:25

Registerutdrag över de tre ryssarna
1:31

Ritualen som kastas mot de tre ryssarna
1:25

S-17, i drömmen
2:9

S-17, i verkligheten
2:13

Sacharin, Jurij
2:50, 2:57, 2:72

Schafer, Helmut
1:64, 1:69

Schliesinger, Alexi
1:18, 1:51

Schliesingers medhjälpare
1:51

Schmidt, Heidi
2:35

Schmidt, Magda
SE ORLOVA, MAGDA

Schönbaum, Christine
2:35

Slava
2:43, 2:48

Slavas hantlangare
2:72

Slaviska förbundet
1:33

Soldat, typisk
2:75

Staski, General
2:43, 2:50, 2:79

Svarta baskrarna
2:77

Svarta bibeln, Den
1:6

Svarta katedralen, Den
2:81

Svarta Madonnan, Den
2:83, 2:84

Svart Sol, förlaget
1:38

Tatlina, Natalja
1:66, 1:68

Tekniker på missilbas, typisk
2:78

Topov, Ilja
2:60, 2:76

Toxic Kafé
2:40

Vakter utanför vapenlager och knarkfabrik
2:45

Vandraren
2:3, 2:24

Vandrarens drömmar
2:4

Vogel, Ernst
2:33, 2:37, 2:44



001-18013